2'95€ | 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

10 AÑOS de Acción

¡¡CUMPLIMOS 10 AÑOS!!

...Y LOS REVIVIMOS EN UN REPORTAJE ESPECIAL CON MUCHA HISTORIA

¡SORTEAMOS MÁS DE 200 JUEGOS!

¡PÍDESELOS A LOS REYES!

HARRY POTTER

JEDI OUTCAST

TONY HAWK 4

DE PRINCIPIO A FIN

¡ACABAMOS CON STARFOX ADVENTURES!

GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para GameCube, GB Advance, N64 y GB Color

¡JUÉGALO EN TU GAMECUBE!

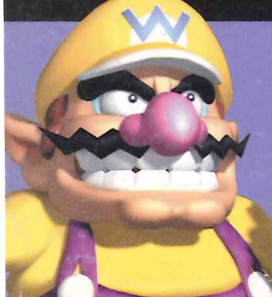
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

¡¡Prepárate a disfrutar una aventura única!!

Nº 122 ENERO

8 424094 810024

¡EL ESPECTÁCULO CONTINÚA EN GAMECUBE!



MARIO PARTY 4



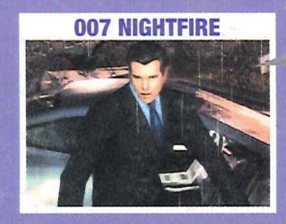
DIE HARD VENDETTA



GUERRAS CLON



007 NIGHTFIRE





SUMARIO Nº 122 | ENERO 2003

PORTADA

El anillo que va a dominar TU GAMECUBE

Descubre las nuevas versiones de "El Señor de los Anillos" para GameCube, ¡y flipa!

PÁGINA: 20



SUPER STARS

DIE HARD es como jugar en la "Jungla de Cristal"

Sé el poli protagonista de esta serie en un gran shooter para GameCube.

PÁGINA: 56

SUPER STARS



Conviértete en el gran mago HARRY POTTER ¡y alucina!

Sí, su último juego es mejor que la película y que el libro, ¡compruébalo!

PÁGINA: 42



REPORTAJE Y SUPER CONCURSO

Sorteamos 246 regalos para celebrar nuestro CUMPLEAÑOS

Cumplimos diez años, y para que veas cómo ha pasado el tiempo, te lo enseñamos en un reportaje especial.

PÁGINA: 32

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por ojd

Hobby Press es una empresa de Axel Springer Verlag





Apúntate a la fiesta.

50 minijuegos,
50 formas de divertirte.








Life's a game
www.nintendo-europe.com

LA GUÍA INTERACTIVA

DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE

MARIO SUNSHINE

¡EN EL CD ROM QUE TE REGALAMOS!



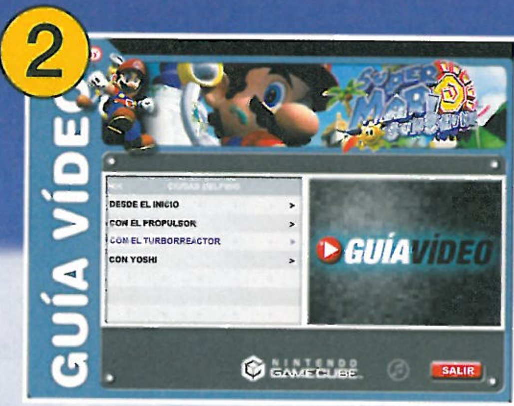
DE MARIO SUNSHINE

• LA GUÍA INTERACTIVA MÁS COMPLETA, ESPECTACULAR Y FÁCIL DE SEGUIR

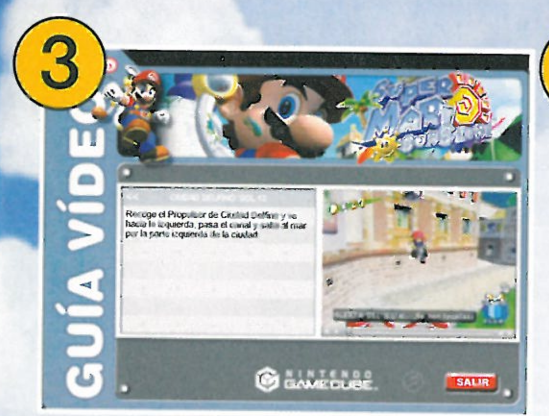
con más de 2 HORAS de vídeo



EL PRIMER MENÚ. El CD Rom ya corre en tu PC (si no tenías Quicktime instalado, lo encuentras en el CD). El primer menú divide la guía del juego en cinco partes, incluida la lucha contra Bowser.



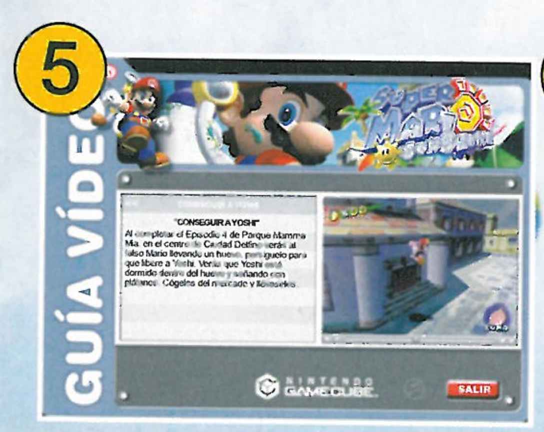
SEGUNDO CLICK. Con nuestro ratón hemos entrado en "Soles Ciudad Delfino". Desde ahí se nos presentan cuatro nuevas divisiones con diferentes áreas de juego. Un nuevo click y...



POR FIN, EL VÍDEO. En la parte derecha podrás ver la secuencia del juego elegida en movimiento. El vídeo se controla desde la barra que hay bajo la imagen. Puedes parar, avanzar...



JUNTO CON EL TEXTO. Todas las acciones del vídeo irán acompañadas con un texto a su izquierda. Así podrás leer la estrategia mientras te enseñan cómo se ejecuta en el juego.



LOS MEJORES TRUCOS. En el CD Rom no encontrarás sólo buenas estrategias; también te contarán trucazos del calibre de "cómo conseguir a Yoshi". Para que te lleves una alegría.



A POR BOWSER. Esta secuencia de vídeo pertenece al enfrentamiento con Bowser. Te mostramos todos los pasos que debes dar para acabar con él.

CAPCOM ANUNCIA GRANDES JUEGOS PARA CUBE

Entre ellos aparecen clásicos como la cuarta entrega de Resident Evil, y espectaculares novedades con un tratamiento visual impactante.

Empezaron la fiesta con fuerza, anunciando **«Resident Evil 4»**. La nueva entrega podría adelantarse al 2003, aunque no quedó muy claro. Lo que sí vimos fue que Leon S. Kennedy se convierte en héroe principal, aunque el verdadero lujo hay que buscarlo en el **nuevo motor de juego** con entornos poligonales 3D. Podremos rotar la perspectiva todo lo que queramos, y explorar hasta el último rincón del **corazón de Umbrella**, donde se situará la acción.

El productor de Resident Evil, Mikami, anda también metido en otro proyecto que se llama **«Project Number 03». Es un combinado de acción-aventura,** protagonizado por una agresiva mercenaria. Aunque el argumento tiene tirón, lo más llamativo será el estilo gráfico utilizado: rompedor. Para primavera.

Siguiendo con las cargas de acción, **«Killer 7»** os va a poner los pelos como escarpias. En el papel de Harman Smith, asesino a sueldo capaz de adoptar 7 personalidades diferentes, deberemos acabar con otro asesino rival, Kun Lao. La acción transcurrirá a lo largo de cinco historias diferentes, en cuatro mundos interconectados. Los gráficos, en plan "cel shading", de estilo cartoon, nos harán desear que llegue el próximo invierno.

Acción en otro plan tendrán **«Dead Phoenix»** y **«Viewtiful Joe»**. El primero será un shooter aéreo localizado en un universo de fantasía. Y en el segundo nos espera un nuevo héroe dispuesto a dar caña en plan **beat'em up,** con scroll lateral y gráficos también "cel shading". Ambos juegos estarán listos en primavera de 2003.

Está visto que Capcom quiere que el 2003 sea el año de Cube. Y con cinco títulos así de potentes en marcha, lo van a conseguir.

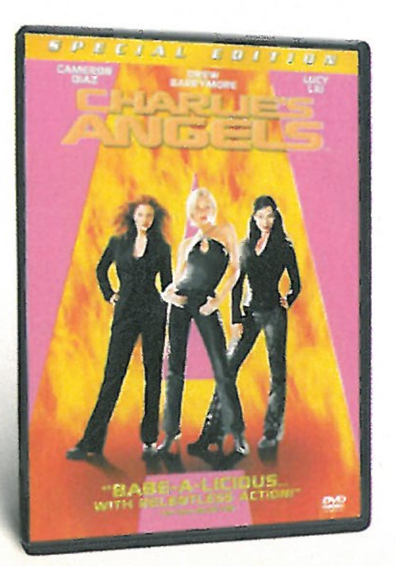
Resident Evil 4 iba a llegar en 2004, pero se va a adelantar...



Resident Evil 4. *Lo más impactante de la nueva entrega será su nuevo motor de juego, capaz de plasmar escenarios poligonales y de rotar la perspectiva a nuestro gusto*

¿BUSCAS CINE, TELEVISIÓN...? DETENTE, ¡UBI SOFT LO TIENE!

Sus nuevas y jugosas licencias: C.S.I., Batman 2 y Los Angeles de Charlie



El año que viene va a ser de cine para Ubi Soft. En todos los sentidos. **Han "fichado"** lo más granadito de la pantalla grande y de la pequeña. Fijaos en los anuncios. Con **Sony Pictures** han firmado los derechos de **"Los Angeles de Charlie"**, tanto la serie de televisión como las dos películas. Con **DC Comics y Warner** se han asegurado el lanzamiento de **"Batman 2"**, que llegará a finales de 2003. Y con la **CBS** han acordado desarrollar y publicar juegos basados en la serie de televisión **"C.S.I."**. Una producción que ha calado en la audiencia española (lunes noche en Telecinco) y que está nominada para cuatro premios Grammy.

POR FAVOR, SÓLO JUEGOS DE COCHES CON MARCAS DE LUJO

Lotus y Lamborghini van a saltar a las pantallas de GameCube en primavera

En **Lamborghini** trabaja la compañía Rage. Incluirá **21 modelos** de la marca italiana, que además de estar perfectamente reproducidos, se irán deformando con cada choque que tengáis en los 10 escenarios diseñados.

Lotus es de Xicat Interactive, y destaca porque no sólo disputaremos carreras "normales" en circuitos, sino que además participaremos en desafíos que nos convertirán en **especialistas en un rodaje de cine,** o nos propondrán **perseguir a otros coches** por calles atestadas de tráfico.



La carrocería de los Lamborghini se irá deformando con los golpes que nos demos.



Entre los Lotus de este juego también habrá "concept cars" y Fórmula 1.

P.N. 3. Una mercenaria agresiva acepta encarguitos para liquidar robots. Lo mejor, la ambientación, con una estética muy peculiar.

Killer 7. Aunque la acción se llevará la parte principal de juego, también tendremos que investigar, explorar y dialogar con la gente. Sí, y todo en este peculiar estilo gráfico.

Viewtiful Joe. Hidei Kamiya, uno de los creadores de «Devil May Cry» está detrás de este atractivo beat'em up, diseñado con gráficos cartoon.

Dead Phoenix. Controlaremos un batallón de más de 100 aeronaves, listo para enfrentarte a grandes escuadrones de enemigos, incluidos monstruos así de tochos.

DECIDE QUÉ TIPO DE "MATÓN" TE GUSTARÍA SER EN «HITMAN 2»

Eidos lanzará su título más "expeditivo" para GameCube la próxima primavera

«Hitman 2» nos asegurará multitud de tiroteos y escenas subiditas de tono. ¿No andábamos buscando juegos de contenido más adulto? Pues Eidos nos lanza uno bueno. **Alternando vistas en tercera y primera persona,** tendremos que utilizar nuestras armas, agilidad y dotes de estrategia para **superar más de 20 misiones.** Por las buenas o por las malas. Nosotros **decidiremos cómo plantear cada "encargo".** Podemos disfrazarnos, por ejemplo, y ocuparnos del asunto sin levantar sospechas; o entrar como un elefante en una cacharrería y ajusticiar a todo el que veamos. Los escenarios serán amplios y bien grandes, salón amueblado, terraza y alicatado hasta el techo. Como veis en las pantallas, gráficos poligonales y niveles en 3D detalladísimos.



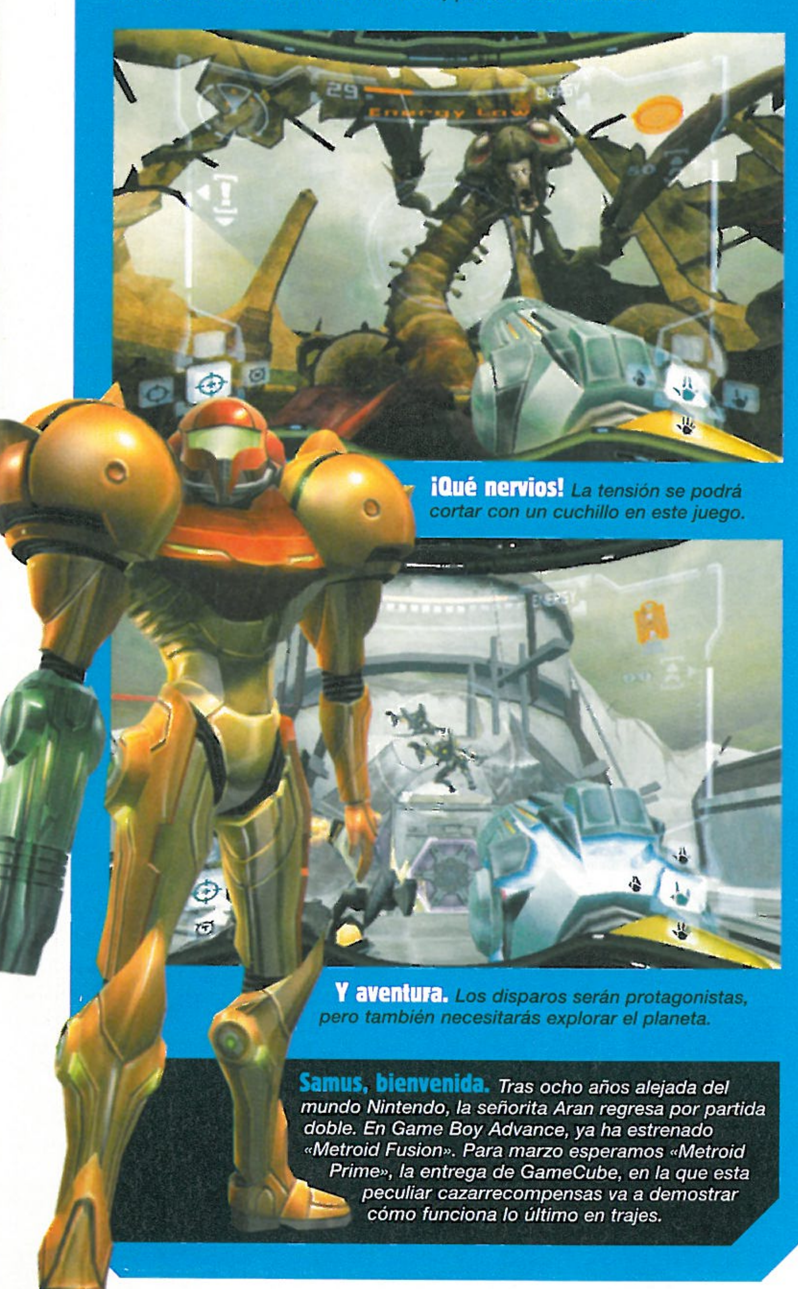
¿Quién? Hitman, en clave Codename 47, es un asesino a sueldo al que deberemos ayudar a cumplir 20 misiones.

«METROID PRIME», ABRAN PASO AL REY DE LA ACCIÓN

El nuevo shooter de Nintendo llega a GameCube en marzo

Samus Aran, quédate con su nombre. **Es cazarrecompensas, extraterrestre,** y desde luego no es una cara bonita. Su traje espacial lo compensa. Le convierte en un **poderoso rival que rastrea, analiza y fulmina al enemigo** con armas sólo a su alcance. Tras 8 años alejada del mundo Nintendo, Samus regresa a Advance y Cube.

En Cube, «Metroid Prime» acaba de salir en USA y en sólo una semana ha superado las **250.000 copias**. La fiebre Metroid tiene su razón de ser: se la reparten los espectaculares entornos de juego (el planeta **Tallon IV es una fuente inagotable de creatividad)**, la variedad de armas que podemos manejar, y el ambiente de tensión que dominará la aventura. Los fans de Metroid tendrán muchos motivos para esperar este juego: nuevas habilidades y poderes, nuevos mundos que descubrir, conexión con la versión de Advance... Pero los que aún no sepáis cómo se las gasta esta hembra/robot, encontraréis todavía más motivos: un shooter que revolucionará el mundo de los shooters. **En marzo,** palabra de Nintendo.



¡Qué nervios! *La tensión se podrá cortar con un cuchillo en este juego.*

Y aventura. *Los disparos serán protagonistas, pero también necesitarás explorar el planeta.*

Samus, bienvenida. *Tras ocho años alejada del mundo Nintendo, la señorita Aran regresa por partida doble. En Game Boy Advance, ya ha estrenado «Metroid Fusion». Para marzo esperamos «Metroid Prime», la entrega de GameCube, en la que esta peculiar cazarrecompensas va a demostrar cómo funciona lo último en trajes.*

¿TE IMAGINAS JUGAR A «OCARINA OF TIME» EN TU GAMECUBE?

Los japoneses que han reservado su Zelda, tendrán un nuevo DVD de premio

El nuevo **Zelda: the Wind Waker** sale en Japón el 13 de diciembre, pero los que reservaron el juego con la suficiente antelación, llevan ya tiempo disfrutando de su **Zelda... Ocarina of Time.** Sí, a finales de noviembre recibieron en sus casitas un mini DVD con toooooodo esto: **versión GC de Ocarina of Time,** con gráficos de alta resolución y paso de imágenes adaptado a la máquina; **Ura Zelda,** versión completa de Ocarina of Time, con nuevos puzzles; y vídeos del nuevo F-Zero para CUBE, de Final Fantasy Tactics y Zelda Four Swords para GB Advance.





Elige. *Los nipones pueden jugar con Ocarina of Time y Ura Zelda en sus GC.*

SACA EL TRAJE Y LAS GAFAS, QUE VAMOS A CAZAR ALIENS

Infogrames lanza en marzo la versión para GameCube de «Men in Black 2»

Los **agentes J y K** acaban de descubrir una antigua cárcel alienígena en lo más profundo del océano. Allí anda lo peor de cada casa, así que han optado por coger sus mejores armas y preparar la operación "limpieza de aliens". Aunque no seguirá exactamente el guión de la película, MIB 2 ofrecerá **escenarios sacados del filme,** las armas que utilizaron Will Smith y Tommy Lee Jones, e incluso nuestros héroes tendrán un parecido con los protagonistas. Ambos serán las estrellas del festival del cazador de aliens que nos llega, con **carga desmesurada de acción,** mucha explosión y jugosa vista en tercera persona sobre flipantes escenarios 3D poligonal. La repera, Will.





Los agentes J y K se enfrentarán a 21 niveles. Antes de cada uno podremos elegir con cuál de los dos jugar.

ATENTOS CHICOS, SE HA INSTALADO UN OGRO EN VUESTRA PORTÁTIL

Ya puedes jugar con «Shrek Hassle at the Castle» en tu Game Boy Advance

Shrek, el simpático y respondón ogro, protagoniza su primer título para Game Boy Advance. En «Shrek Hassle at the Castle» tenéis **7 niveles gigantescos para ayudar al ogro a salvar la ciénaga** de los enemigos que quieren invadirla. Una interpretación libre del peliculón de Spielberg, que **mezcla plataformas, acción y algo de aventura.** Todo tratado de forma sencilla para que lo disfruten los peques de la casa. El juego ya está disponible por **39,90 EUR.** Por otro lado, si tenéis una GameCube preguntad por **«Shrek Extra Large»** (59,90), porque acaba de salir a la venta. Y en 2003 tendremos «Shrek Super Party», con 30 minijuegos para pasarlo pipa. Agradecédselo a **TDK Mediactive.**



A disfrutarlo. *Los fans más pequeños de Shrek sabrán sacar todo el partido a su primer juego GBA.*

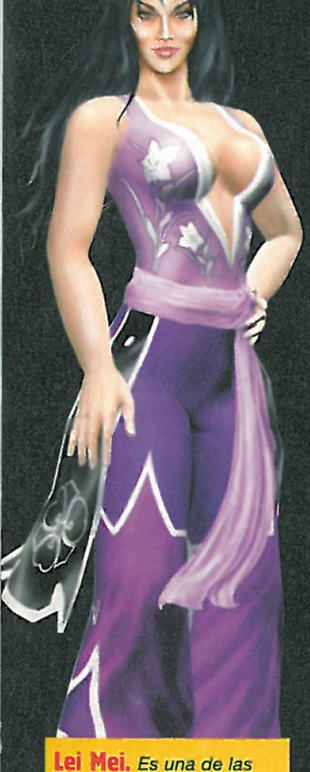
POR FIN, EL NUEVO MK5

Virgin lanzará «Mortal Kombat Deadly Alliance» en febrero



Los más de 20 escenarios del juego nos tienen reservadas muchas sorpresas, en forma de objetos y otras curiosidades.

Creíamos que el nuevo Mortal Kombat iba a llevar muy lejos el género de la lucha, pero a juzgar por la primera toma de contacto que hemos tenido con el juego, va a ser más fuerte aún. Qué juegazo, señores. Nos hemos encontrado con un arcade de lucha **sorprendente, frenético y muy violento.** Más que ningún otro MK. Los personajes aparecerán enormes en pantalla, con animaciones muy cuidadas, especialmente a la hora de propinar golpes y **ejecutar los fatalities.** Por supuesto que no faltarán a la cita esos movimientos "ejecutalotodo". Y con las mismas dosis de barbarie. Lo podremos probar a **principios de febrero** del año que ya casi empezamos.



Lei Mei. *Es una de las nuevas luchadoras que acuden al torneo. En total habrá 21 personajes. Lei destacará por su estilo técnico... y sus atributos.*

JUEGA CON TU ADVANCE EN LA TELE DE CASA

Game Boy Player llega en marzo a Japón



El invento del siglo. Y es de Nintendo. Se llama Game Boy Player y nos va a permitir jugar con la Advance en la pantalla de la tele. Se coloca en la **parte de debajo de la consola,** y a funcionar. Con su diseño parece una extensión de la consola. Pero sus posibilidades no terminan al insertar el cartucho. Los juegos se pueden controlar con el mando normal, el wave bird o con la Advance (cable GC-GBA). Además **permite partidas multi.** Uno desde la tele, y el resto en sus consolas. Su precio en Japón, donde sale en marzo, será de 5.000 yens. En USA sale en mayo, y en Europa, ya hablaremos...

¡LO ÚLTIMO PARA TU GAME BOY!

Hideo Kojima, creador de Metal Gear, está trabajando en un innovador cartucho para Advance que equipará un sensor de luz. La intensidad de la luz influirá en la jugabilidad. El juego se llama My Sun. Nada de fechas, aunque mola la foto, ¿eh?

NO A «RALLY FUSION», SÍ A «RALLY CHAMPIONSHIP»

El juego de Activision se cae de la lista, pero entra el de SCI

"Debido a problemas imprevistos en el desarrollo, la fecha de lanzamiento se había retrasado más allá de navidades, y como no podíamos asegurar ninguna fecha posible, se tomó la decisión de cancelar el proyecto". **Así explica Activision que finalmente «Rally Fusion» no vaya a estar en Cube.** Para compensarlo, al menos os podemos anunciar que la compañía **SCI** lanzará en nuestro país, a través de Proein, otro juego de competición de rallys. Se trata de **«World Rally Championship»**, que trae bajo la manga **25 coches reales** (que se deformarán a cada golpe), 33 circuitos (con diversas condiciones atmosféricas) y 6 rallys diferentes. Y encima tendrá mogollón de modos de juego.





A la izquierda Rally Fusion, juego cancelado por "problemas de tiempo" en GameCube. A la derecha, Rally Championship, que llega en enero.

www.nintendo-europe.com

Nintendo®
GAMING 24:7.



METROID FUSION

Nuevo Metroid Fusion. Prepárate para lo inesperado.

GAME BOY ADVANCE

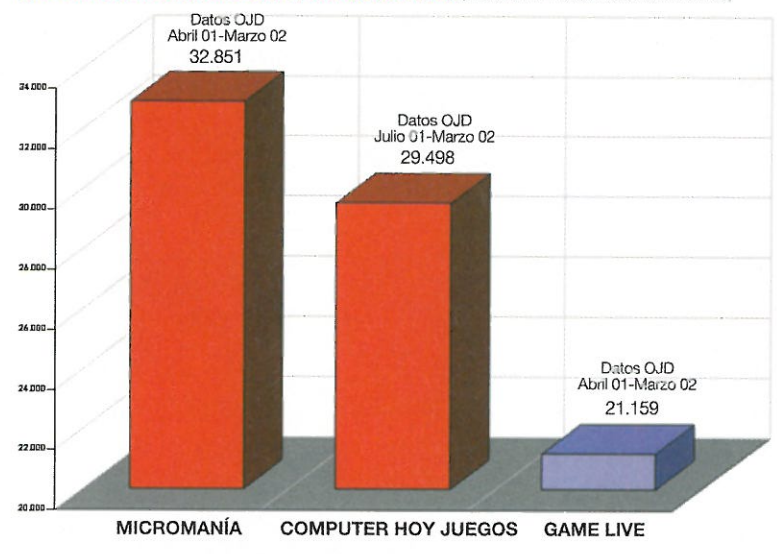
HOBBY PRESS, EDITORIAL LÍDER EN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS

Nada menos que el 80% de las revistas de juegos vendidas en España son de Hobby Press. ¡Y Nintendo Acción es la número 2!

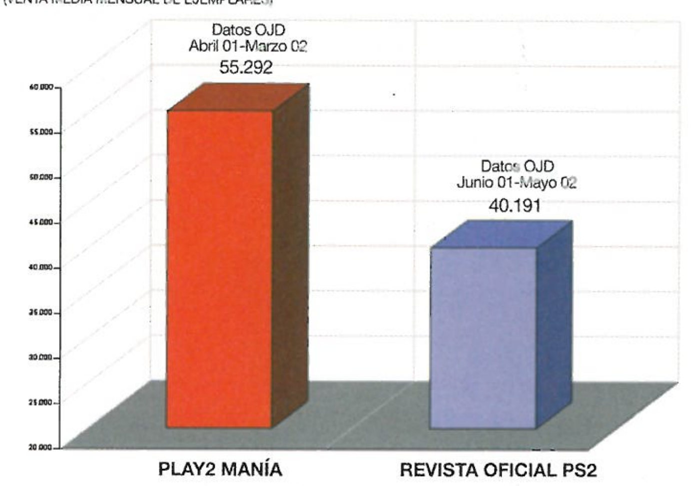
Según los datos hechos públicos en el **último control de OJD (Oficina para la Justificación de la Difusión)**, Hobby Press se afianza como la editorial líder en el sector de revistas de videojuegos en nuestro país. De las siete publicaciones de juegos controladas por este organismo -el resto de las revistas de videojuegos que pueden encontrarse en los quioscos tienen ventas mínimas y no están auditadas- cinco revistas pertenecen al grupo Hobby Press, y suman en su conjunto el 80% del total del mercado.

Las distintas cabeceras de Hobby Press son, a su vez, líderes en cada uno de sus segmentos. De este modo, dentro del total de publicaciones de videojuegos, **Nintendo Acción se sitúa como la segunda revista más vendida en nuestro país, con una venta promedio de 58.075 ejemplares,** por encima de revistas dedicadas a PlayStation. **Hobby Consolas es líder indiscutible del sector,** con una venta media mensual de **63.762** ejemplares. Play2manía, a su vez es líder -con **55.292** ejemplares mensuales- en el segmento de publicaciones para Playstation2. Por otra parte, dentro de las publicaciones dedicadas a los juegos para PC, **Micromanía sigue siendo la número uno,** con **32.851** ejemplares, seguida por **Computer Hoy Juegos,** con **29.498** ejemplares mensuales. Agradecemos vuestra colaboración y continuaremos trabajando para seguir siendo vuestras revistas favoritas.

DIFUSIÓN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS DE PC (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE PLAYSTATION 2
(VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)

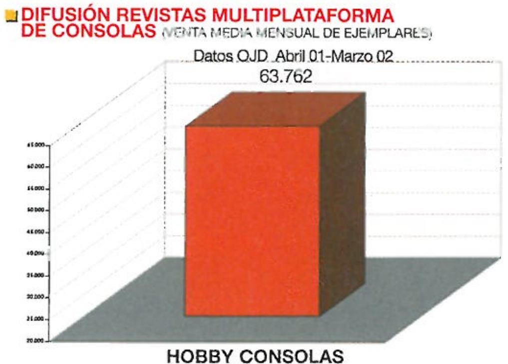


DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE NINTENDO
(VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)

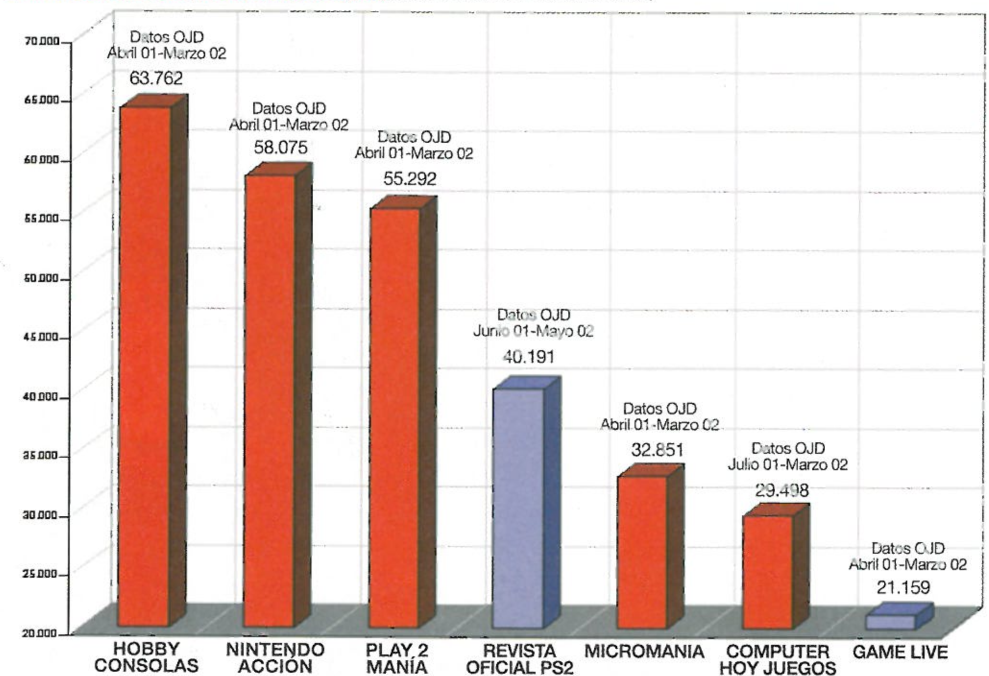




DIFUSIÓN REVISTAS MULTIPLATAFORMA DE CONSOLAS (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



DIFUSIÓN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



■ PUBLICACIONES DEL GRUPO EDITORIAL HOBBY PRESS ■ PUBLICACIONES DE OTRAS EDITORIALES



No jugarás con Eternal Darkness.
Él jugará contigo.

15+

TEXTOS
Ñ
en castellano











Life's a game
www.nintendo-europe.com

Si no conoces los **Resident**, parte de **Zero.**

▸▸ GAMECUBE
▸▸ LANZAMIENTO APROXIMADO: MARZO
▸▸ CAPCOM - AVENTURA DE TERROR

RESIDENT EVIL ZERO

¿Son los zombies muertos sin alma, o inocentes a los que habría que ayudar en vez de rellenar con plomo? ¿Le mareará a Rebecca viajar en tren? ¿Qué hora es? Todas estas preguntas, y algunas más importantes, serán respondidas en el próximo "RE Zero", exclusivo para Cube, que dará a conocer el origen de la grandiosa historia. Además del nivelazo gráfico del primer "RE", encontraremos mejoras jugables como poder dejar objetos en el suelo, o manejar dos personajes a la vez ¡con los dos sticks! ¿Mola? Ya.



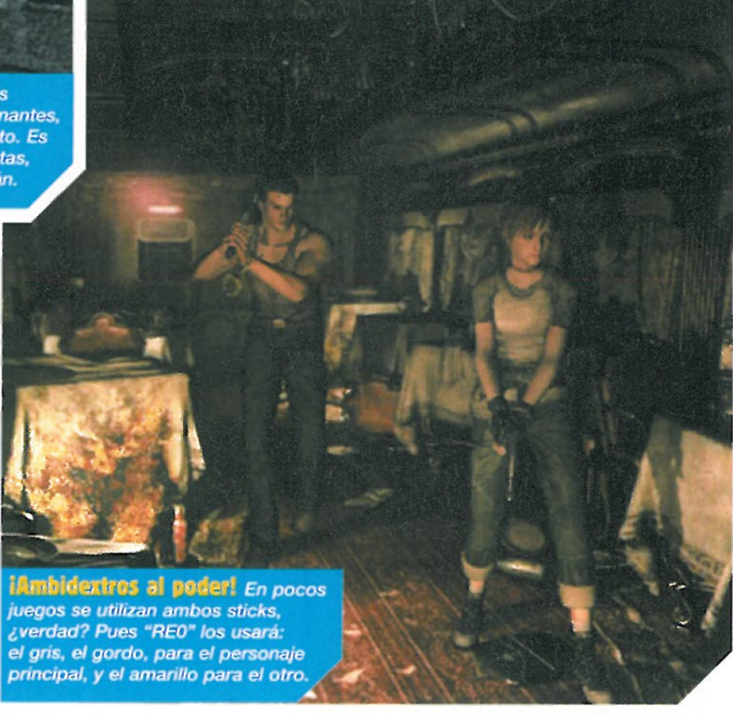
¡Ataca, Billy, ataca! *Si un enemigo nos pone la boca encima, nuestro compañero nos protegerá con el arma que le hayamos equipado. ¡Deja a la nena, bicho!*



¡Quiero verlo moverse! *Los decorados estos tan impresionantes, resulta que tendrán movimiento. Es decir, la cámara no, pero plantas, agua, luces, etc., sí se moverán.*



¡Por fin, dos contra uno! *Mira por dónde, habrá ocasiones en las que los buenos seremos mayoría y pondremos a los zombies solitarios hasta arriba.*



¡Ambidextros al poder! *En pocos juegos se utilizan ambos sticks, ¿verdad? Pues "RE0" los usará: el gris, el gordo, para el personaje principal, y el amarillo para el otro.*



Mira qué curvas. Parece que Rebecca esté comprobando si le queda bien el traje, pero en realidad está mirándose porque ¡se le ha subido un bicho!

El tamaño no importa. Tanto si es un zombie escuálido y cabezón, como si es un escorpión de diez metros de longitud, deberemos hacerle frente con tiros y coraje.

«RE ZERO» TENDRÁ UN APARTADO GRÁFICO AÚN MEJOR QUE EL DEL PRIMER "RE". ¡ESO SÍ QUE DA MIEDO!

¡Verás la luz! Con cada disparo de nuestros protagonistas, tanto nosotros como el malo receptor se verán iluminados por la detonación.

¡Cabezotas! Es difícil decirlo, pero "RE Zero" nos va a enseñar un nivel gráfico aún mejor que su antecesor de GC. Fijaos en el cuidado puesto en cada uno de los zombies. Flipa.

Rayman vuelve con una gran **aventura** cargada de acción.

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO: 03-03-2003
- UBI SOFT - ACCIÓN/PLATAFORMAS



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

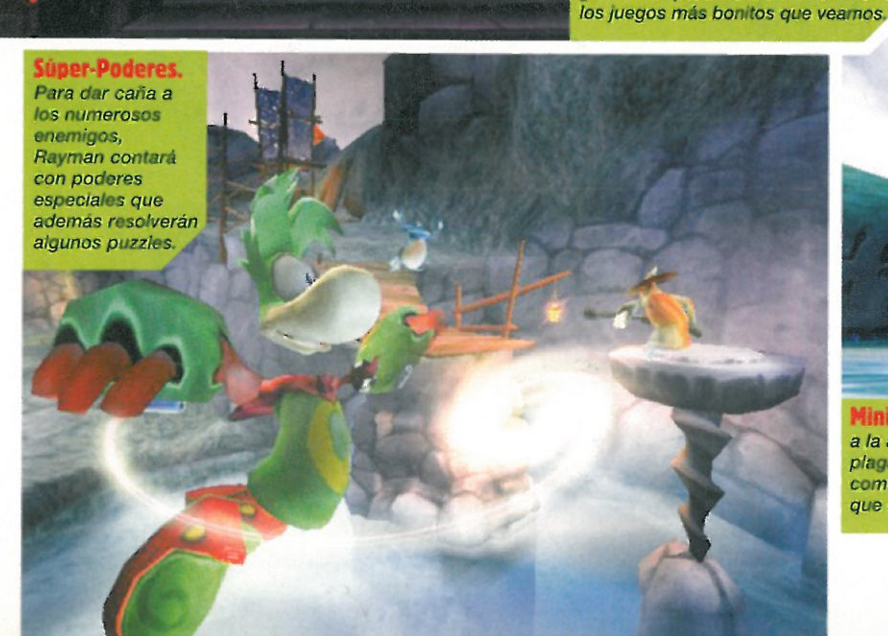
La nueva aventura de Rayman nos transportará por diez mundos de locura en los que habrá que completar 50 fases cargadas de acción. En ellas primarán los combates -contra más de 15 enemigos diferentes- sobre las plataformas, que pasarán a un segundo plano. Visualmente, «Rayman 3» lucirá un acabado impecable, y se os caerá la baba cuando contempléis los flipantes efectos de iluminación, las animaciones de los personajes y el colorido de los escenarios. ¡Y encima será compatible con la versión para GB Advance!



Graficazos. *Se está cuidando especialmente el aspecto visual del juego: entornos de fantasía, efectos gráficos impresionantes. Será uno de los juegos más bonitos que veamos.*



Enemigos. *Aparte de los rivales convencionales, también tendremos que plantar cara a un total de siete jefes finales. Y habrá que andarse con cuidado, porque serán duros.*



Súper-Poderes. *Para dar caña a los numerosos enemigos, Rayman contará con poderes especiales que además resolverán algunos puzzles.*



Minijuegos. *Para dar más variedad a la aventura, «Rayman 3» estará plagado de divertidos minijuegos, como el de pilotar zapatos gigantes, que añadirán diversión extra.*



JUSTICE LEAGUE
INJUSTICE FOR ALL
LA LIGA DE LA JUSTICIA
LLEGA A LA GAME BOY ADVANCE
Cuando la catástrofe global golpea al mundo es hora de llamar a *La Liga de la Justicia*, los super héroes más grandes de todos los tiempos.Luchando por la verdad, justicia y libertad, *Superman, Batman, Wonder Woman, The Flash, Green Lantern, Hawkgirl* y *Martian Manhunter* se han reunido para luchar por el bien común contra la *Liga de la Injusticia* en una nueva aventura de acción pata Game Boy Advance ®. Con 12 niveles de acción frenética, los jugadores deberán superar peligrosos obstáculos, luchar contra los villanos y descubrir power-ups en su camino a la victoria.
GAME BOY ADVANCE
video game (c) 2002 DC Comics y Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY y el logo de MIDWAY son marcas registradas de Midway
Todos los derechos reservados. Distribuido bajo licencia por Midway Home Entertainment, Inc. TM, (R) y Game Boy Advance son marcas registradas de
Logo, Justice League y todos los personajes relacionados y marcas son marcas registradas de y (C) de DC Comics. WB E LOGO: TM & (C) Warner Bros. (s02).
MIDWAY
www.Virgin PLAY.es
Virgin PLAY

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO: ABRIL 2003
- MAJESCO – ACCIÓN + TERROR

BLOODRAYNE

Olvidaos de Bond. El nuevo agente secreto es una mezcla entre vampiro y humano, pero no es él sino ella, y resulta tan letal... como sexy. Se llama Bloodrayne, y ha sido creada por una organización secreta que lucha contra poderosas fuerzas sobrenaturales. En el juego tendremos que enfrentarnos a un ejército nazi de élite que quiere dominar el mundo. Lo haremos a través de un arcade de acción plagado de monstruos y vampiros a los que debemos liquidar a base de armas o golpes. Excitante y, nos tememos, sangriento.



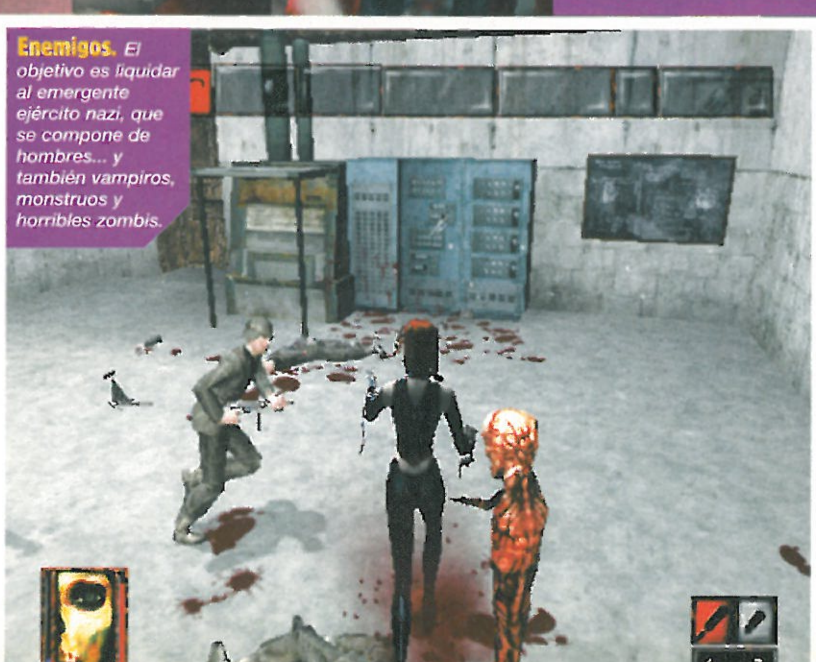
Ella es **sexy,** se alimenta de sangre, y es... muy **letal.**



Ella es así. *Bloodrayne lucirá sensualidad, calor... y un estilo letal del que formarán parte manejar cualquier arma o chupar la sangre de los pobres condenados nazis.*



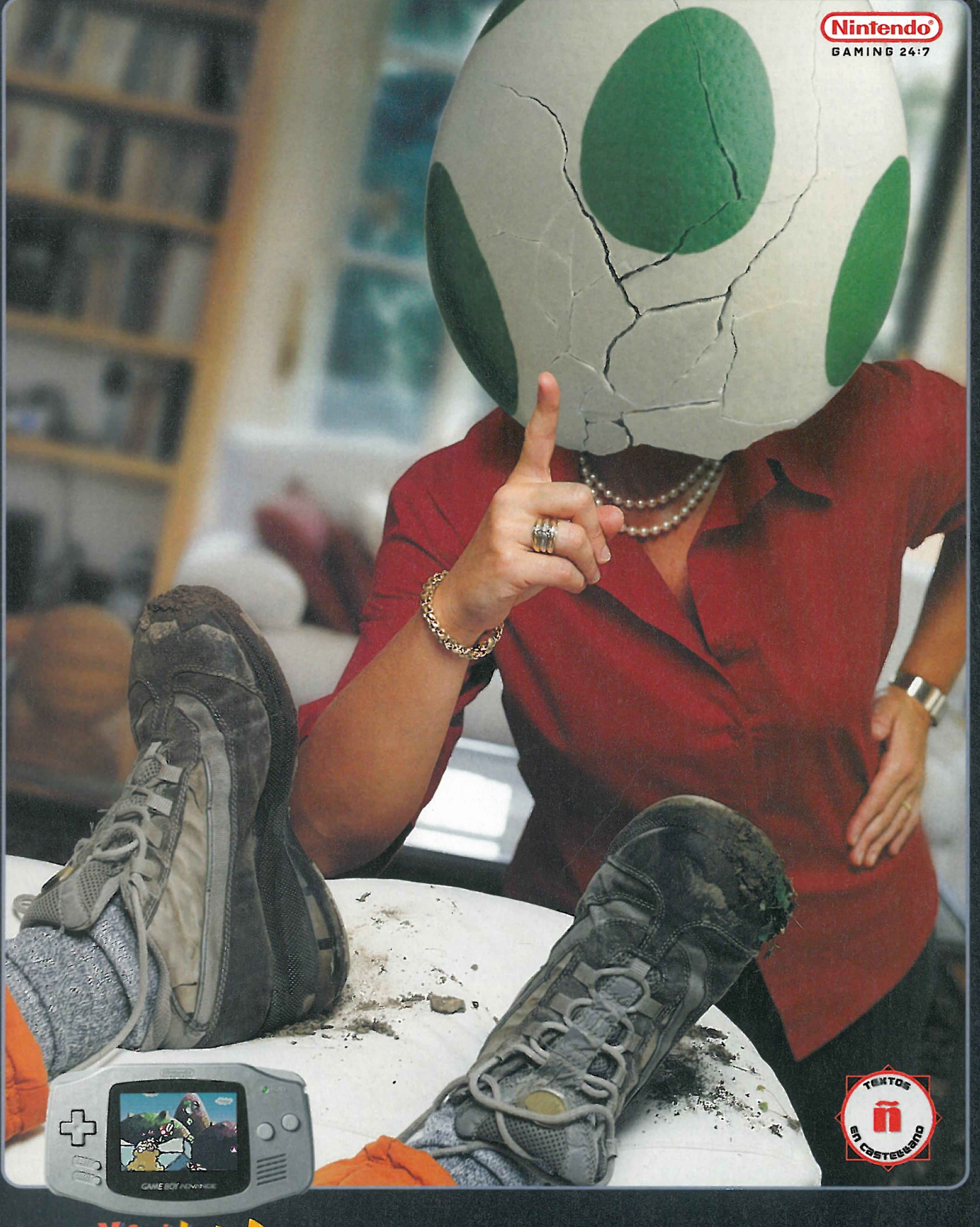
Tentador. *El juego será rápido, frenético, de acción sin concesiones. Combinará gráficos increíbles con entornos exóticos, originales, que nos acelerarán el corazón.*



Enemigos. *El objetivo es liquidar al emergente ejército nazi, que se compone de hombres... y también vampiros, monstruos y horribles zombis.*



Buena materia. *"Infernal Engine" es el nombre del motor de juego que pone en pantalla exóticos escenarios 3D, vista en tercera persona y un nivel flipante de acción.*



www.nintendo.es
Nintendo
GAMING 24:7
TEXTOS
ñ
EN CASTELLANO
GAME BOY ADVANCE
YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3
¡ Gracias, Yoshi !
GAME BOY ADVANCE



"El Señor de los Anillos" también va a estrenar versiones para GameCube. Así serán todos sus nuevos juegos.

BUSCA EL ANILLO EN TU GAMECUBE

Las películas están muy bien, ¿verdad? ¡Y los libros, claro! Pero, ¿cómo serán los juegos? Pues también obras maestras. Tanto EA como Vivendi están esforzándose a tope para sumergirnos en sus versiones de la Tierra Media.

LOS JUEGOS QUE OS PRESENTAMOS

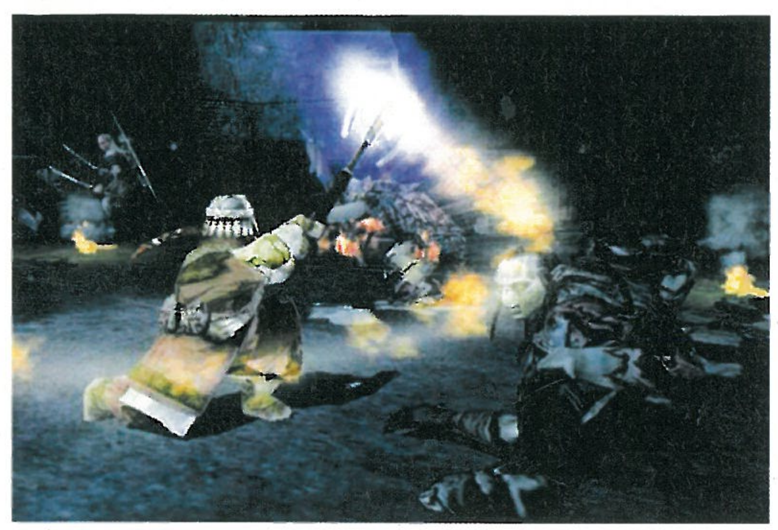
■ LAS DOS TORRES
Aventura de acción. Electronic Arts.
Fecha de lanzamiento: marzo 2003.



■ LA COMUNIDAD DEL ANILLO
Aventura-Rol. Vivendi Universal.
Fecha de lanzamiento: mayo/junio 2003.



■ EL HOBBIT
Aventura de acción. Vivendi Universal.
Fecha de lanzamiento: verano 2003.



MEJORAS DE LAS ARMAS. Los puntos de experiencia que ganemos en combate nos permitirán subir niveles, y así ganar nuevos movimientos, aumentar la vida...



EFECTISTA. Los ataques vendrán acompañados de gloriosos efectos de luz. Fijaos en estas dos espadas, o en el arco de Legolas (pantalla abajo izquierda). Sobrecogedor.



UN JUEGO DE CINE. Los escenarios y la ambientación nos meterán de lleno en la película; casi nos sentiremos como actores en el papel de nuestra vida.



ACCIÓN. Los combates serán la parte principal del juego. Para avanzar tendremos que sacar el máximo partido a nuestras armas, y no dejar orco con cabeza.

■ **Compañía:** Electronic Arts ■ **Tipo de juego:** Aventura de acción ■ **Lanzamiento:** Marzo 2003

LAS DOS TORRES

La segunda película tendrá su versión jugable en Cube. Electronic Arts se encargará de que revivamos toda su oscuridad y fiereza en casa.

LOS DATOS

- Trece niveles basados en los mismos escenarios vistos en las dos películas.
- Tres personajes jugables más uno oculto.
- Modelos 3D usados en los efectos especiales del film.

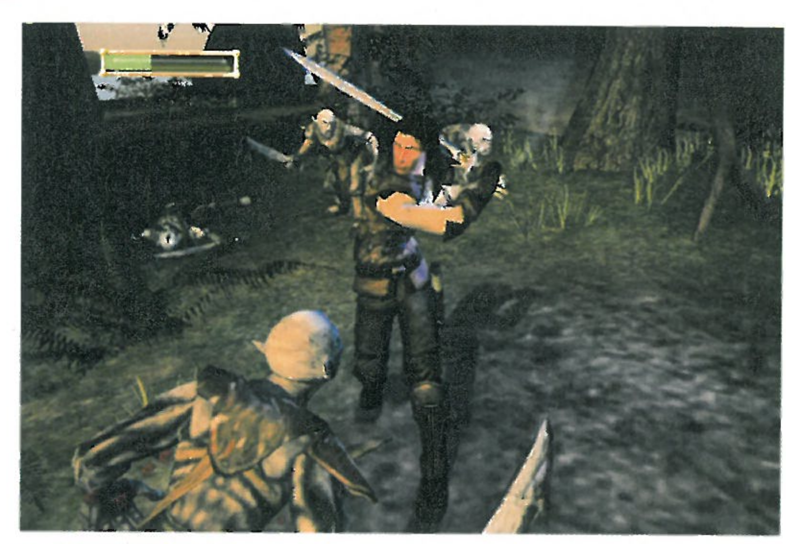
¿Cómo no íbamos a disfrutar de una versión para GameCube de «Las dos Torres»? Eso no podía ser, y EA lo sabía. Por eso ha puesto manos a la obra y está trabajando en un juego que, como podéis ver en las pantallas, tendrá su **gran baza en la fidelidad gráfica a la película.** Según **Todd Arnold,** principal responsable del asunto, uno de los objetivos clave a la hora de crear el juego era que **los escenarios se correspondieran con los del film.** Pero un juego se tiene que apoyar en algo más que en el apartado visual para triunfar. Por eso se incluirán tres de los protagonistas de la película, **Aragorn, Legolas y Gimli,** (y un personaje oculto, adelantamos) que irán recorriendo los **trece niveles del juego,** cada uno con sus armas y estilo característicos. Es decir, que cada personaje tendrá unos puntos fuertes y débiles a los que deberemos adaptarnos. Por ejemplo, Legolas será mucho más rápido que Gimli, y requerirá de más distancia para atacar con sus flechas. Además, a lo largo del juego **ganarán experiencia** que podremos usar para conseguir más armas, nuevos movimientos, salud...



GIMLI, EL ENANO. Además de tener la voz más "aguardentosa" de todos los personajes jugables (el juego llegará doblado al castellano), será el de mayor resistencia física. Eso sí, de correr mejor no hablemos, que se cansa.



EL LIBRO. *Cualquier situación que se cuente en los libros, incluso algunos diálogos, aparecerán reproducidos tal cual en el juego. Se ha "bebido" el primer libro de Tolkien.*



Y HAY QUE COMBATIR. *Buena ocasión la que nos brinda Aragorn para disfrutar con las diferentes expresiones faciales que mostrarán los personajes. ¡¡Qué cabreo!!*



HOBBITS. *Frodo podrá usar el Anillo Único para pasar desapercibido frente a los enemigos.*



COMO ESTÁ ESCRITO. *Las minas de Moria también tendrán su representación fiel al libro. La grandeza de cada sala, incluso cada columna, quedará reflejada por Vivendi.*

Compañía: Vivendi Universal **Tipo de juego:** Aventura-Rol **Lanzamiento:** Mayo/junio-2003

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

LOS DATOS

- Veintisiete niveles que irán recreando los pasajes de la novela al pie de la letra.
- Tres personajes jugables con las mismas armas del libro.
- Todo el entorno gráfico se ciñe a las palabras de Tolkien.

El primer libro de "El Señor de los Anillos", tal cual.

La literatura manda en esta versión de Vivendi, y el juego será un fiel reflejo casi, podríamos decir, de cada página del libro. Manejaremos a nuestro querido **Frodo,** ya desde los pasajes de la Comarca. **Gandalf,** con sus poderosos hechizos, y **Aragorn,** capaz de mover con soltura la espada y usar el arco, se unirán en su momento, a medida que se vaya formando la citada Comunidad del Anillo. **El desarrollo será bastante más aventurero** que el título de EA, de forma que los diálogos (en castellano, claro) cobrarán una gran importancia. Cada personaje con el que nos crucemos podría encomendarnos una pequeña misión, con más acción o puzzles. Y cuanta más gente ayudemos, más experiencia para nuestro personaje, y más posibilidades de triunfo en los combates, pues. Por cierto, en la lucha contra orcos y demás dispondremos de **tres movimientos: salto, golpe y bloqueo,** de manera que nosotros decidamos cuál es la mejor combinación para cada enemigo. Y encima bonito.



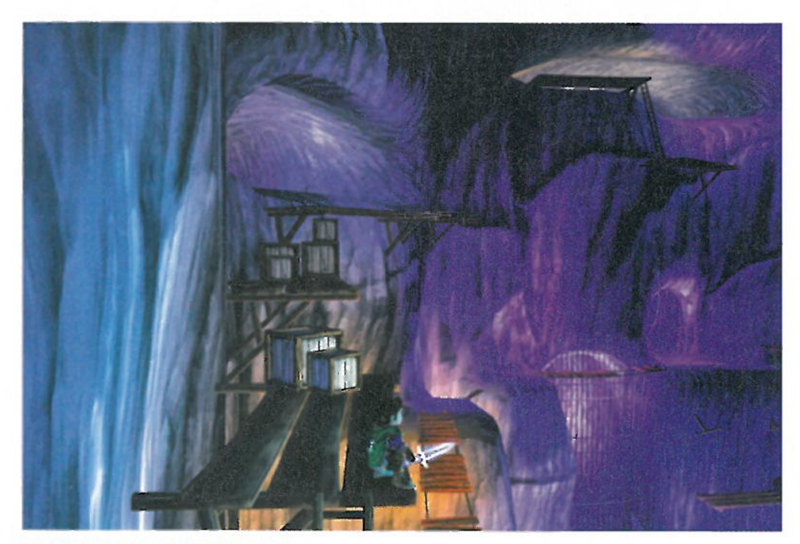
ARAGORN. *Al final del libro completo será cuando descubramos la gran importancia de Aragorn, o Trancos, el guerrero humano. En el título de Vivendi tendrá estas hechuras y manejará la espada y el arco con soltura.*



EL PUENTE SOBRE EL ABISMO. *Uno de los momentos típicos de las aventuras fantásticas, desde que Tolkien lo imaginase en 1954, nos obligará a aprender a saltar.*



DARDO, LA ESPADA MÁGICA. *Tendremos que hacer buen uso del arma que regalará Bilbo a Frodo en "El Señor de los Anillos". Su brillo indica que el enemigo es un orco.*



PUZZLES Y PLATAFORMAS. *Al espíritu aventurero de Bilbo, habrá que añadir virtudes como inteligencia y agilidad. El hobbit tendrá que esforzarse en su juego.*



MÁS COMBATES. *Dado que Bilbo, en la historia original, no lucha más que un par de veces, los combates serán aumentados en número... y gracia.*

■ **Compañía:** Vivendi Universal ■ **Tipo de juego:** Aventura de acción ■ **Lanzamiento:** Verano 2003

EL HOBBIT

¿No sabes cómo era el mundo antes de "El Señor de los Anillos"? Entonces debes leer un librito pequeño sobre la gente pequeña y, con Vivendi, jugarlo.

LOS DATOS

- Catorce niveles, el mismo número de capítulos que el libro de "El Hobbit".
- Treinta enemigos diferentes.
- Encontraremos a todos los personajes: Gandalf, Thorin, Elrond, Gollum, Smaug...

A ver... ¡Thorin! ¡Smaug! ¡Dardo! Nada, no te has leído "El Hobbit", ¿no? Pues **el protagonista,** tanto del relato como del juego de Vivendi, es **Bilbo Bolsón.** El primer hobbit aventurero de la historia de la Tierra Media se verá envuelto, sin querer, en una aventura con un claro fin: **aniquilar a Smaug, el dragón,** por... malo. Bueno, ya te enterarás mejor tú solito, a lo largo de tu **travesía de catorce niveles** desde la Comarca hasta la Montaña Solitaria. Sierra, la famosa firma de software a cargo del título, te pondrá en una especie de "Zelda 64" -aunque los saltos correrán por tu cuenta- en el que los combates también se desarrollarán con fijación de objetivo. Nos defenderemos con el mismo palo que nos ayuda a caminar, y con Dardo, la espada que brilla cuando hay orcos cerca. También **nos acompañarán Gandalf, y una compañía de trece enanos,** a los que no manejaremos, pero con los que podremos conversar durante el viaje y, con sus palabras, ayudarnos a resolver ciertos puzzles. ¡Ah, y encontraremos el Anillo Único! Como hace invisible al portador, es de esperar que Sierra le dé mucho uso.

BILBO BOLSÓN. *El verdadero génesis de toda la historia es este personajillo. Un hobbit que, por pura suerte, encuentra el Anillo Único en la caverna de Gollum, el tío feo que, antes de empezar a usarlo, también era un hobbit majo.*

¡Sí, son los auténticos!

MICROMACHINES

Echábamos de menos a estos microvehículos. Fliparás cuando sepas que llegan a tu Advance.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- CARRERAS
- ENERO
- Compañía: **INFOGRAMES**
- Equipo: **INFINITE DREAMS**
- Origen del Juego: **FRANCIA**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

La saga »Micromachines» nos ha demostrado fidelidad total. Hemos tenido una versión en todas las consolas de la Gran N. En Enero se estrena ésta de Advance, y un pelín más tarde llegará la de CUBE, que también promete un buen montón de novedades y alucinantes gráficos.

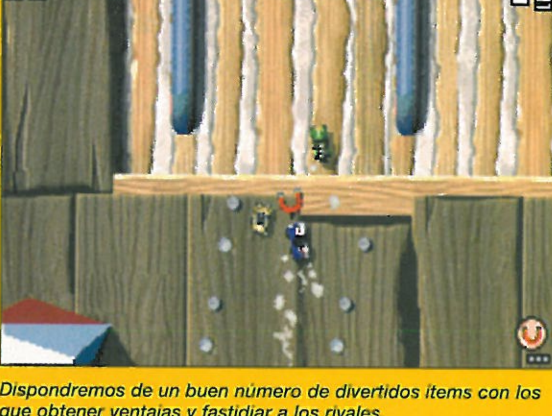
Si quieres ver más pantallas del juego, bajarte algunos vídeos o incluso echarte unas partidillas al divertido minijuego "pasalabomba", visita www.micromachines-games. com

BUENAS SENSACIONES

El estilo de Micromachines continúa inalterable en esta nueva entrega, que se nos estrena en Advance. **Horas y horas de diversión pura.**



Los circuitos acuáticos serán toda una gozada, y no te cansarás de disfrutarlos una vez tras otra. Menuda competición.



Dispondremos de un buen número de divertidos ítems con los que obtener ventajas y fastidiar a los rivales.



Los escenarios no sólo destacarán por su brillante colorido y su originalidad, también alucinarás con un sinfín de detalles.



El modo multijugador permite que participemos cuatro, con un sólo cartucho. Diversión asegurada para todo el mundo.



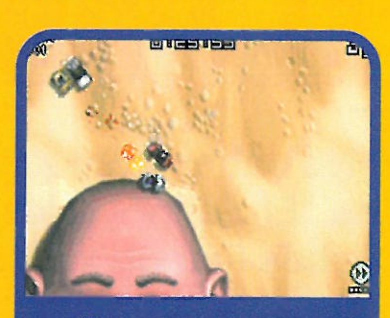
LOS PILOTOS. Manejaremos a ocho personajes. Entre ellos una ancianita, un policía, el mismísimo Frank N Stein, o este chulín de barrio con el "buga" rojo de ahí.

Son muchos los juegos de Micromachines que nos han deleitado con su enorme diversión a lo largo de años. Ya queda poco para que, siguiendo la estela del brillante «MMV3» de GBC, nos demuestren que siguen siendo tan geniales. Le toca a tu Advance.

Pequeño pero matón

No hay que dejarse engañar por su tamaño, ya que aunque pequeños, tras los vehículos se esconden máquinas de correr que atravesarán rápidamente los **16 originales circuitos** que se han incluido. Y además los colegas no se cortan un pelo, y tan pronto competirán por unas sucias alcantarillas con alguna que otra rata gorda en el trayecto, como darán tumbos por el agua con sus flamantes lanchas, o visitarán una playa o una granja, o quemarán rueda en la fábrica.

El **principal aliciente** para un jugador será el **modo Campeonato,** donde disputaremos cuatro copas en tres distintas modalidades: Carrera, Contrarreloj y Micro Machines. Esta última será un competido mano a mano para ver quién saca más veces del circuito al rival. Por cada pista hay repartidas varias bonificaciones en forma de letras podrás apostar para mejorar tu vehículo, adquirir ítems o pillar una vida extra. Por si todo esto fuera poco, en el **modo multijugador** podremos vernos las caras con otros tres amigos conectando un sólo cartucho. ¿No os habíamos dicho que esto iba a ser genial? Pues eso.



¡PÁSATELO BOMBA!

Esta nueva versión de Micromachines incluirá un modo realmente divertido donde tendremos que deshacernos de una bomba justo antes de que explote. Lo suyo es que le explote al rival en los morros, y nosotros nos llevemos los puntos. A medida que vayas ganando copas, podrás disponer de hasta 8 zonas de batalla.



Super Mario Sunshine TM © 2002 Nintendo. TM ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo



Si quieres un mundo más limpio, únete a Mario.



- CONSOLA NINTENDO GAMECUBE.
- MANDO DE CONTROL.
- JUEGO SUPER MARIO SUNSHINE.
- TARJETA DE MEMORIA 59.











Sí, bueno, pero sin perder los nervios, ¿eh?

PÁNICO NUCLEAR

Amenazas nucleares, terroristas, bombas... ¿Necesitáis un héroe? Pues ahí van veinte.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN 3D
- ENERO
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **RED STORM**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego está basado en el film del mismo nombre que protagonizan Ben Affleck y Morgan Freeman. A su vez está basada en una novela de Tom Clancy, autor de bestsellers.

Los juegos inspirados en obras de Clancy han alcanzado ya la categoría de clásicos, al menos dentro en el mundo PC. Hablamos de títulos como «Rainbow Six» o «Ghost Recon».

OTRA FORMA DE JUGAR

El extremado realismo de su desarrollo nos obligará a pensar en diferentes maneras de afrontar cada misión. Duran el juego, la tensión se mascará en cada esquina y cada desplazamiento a campo abierto. Porque, recordad, un disparo en el lugar adecuado acabará con nosotros.



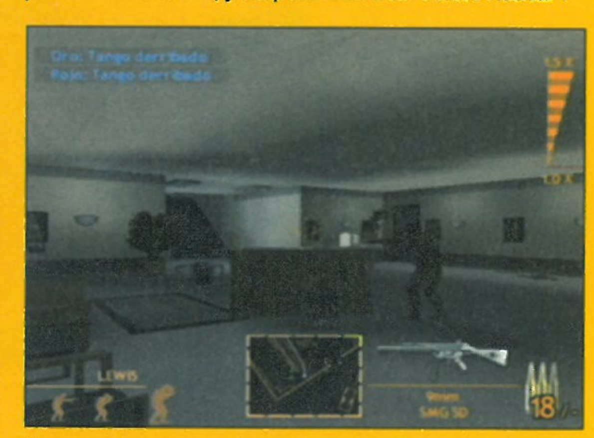
Habrá que andar con cautela en este juego. Si no entramos en las salas con precaución, fijaos en lo que nos puede pasar.



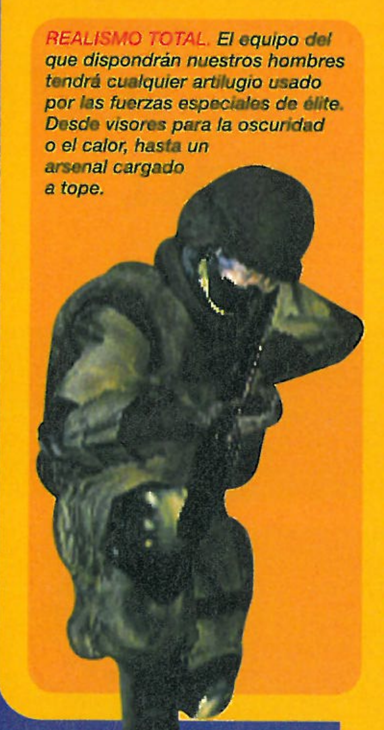
Correr largas distancias y apuntar al mismo tiempo no es posible en la vida real, y tampoco lo será en "Pánico Nuclear".



Los puntos vitales también serán tenidos en cuenta. No es lo mismo disparar al bulto que colocar una bala en la cabeza.



Nos encontraremos en algunos puntos con otras unidades, que siguen una ruta distinta de la nuestra en el asalto al edificio.



REALISMO TOTAL. El equipo del que dispondrán nuestros hombres tendrá cualquier artilugio usado por las fuerzas especiales de élite. Desde visores para la oscuridad o el calor, hasta un arsenal cargado a tope.

Ya se sabe lo que pasa en cuanto les dejas una bombilla nuclear a mano a un puñado de malvados terroristas: que si explosión bestia, que si secuestro, que si amenaza a escala mundial, etc. Ahora todos estaréis esperando que aparezca un héroe cachas, guapo, alto, con un interesante pasado, que tenga siempre la razón y que se lleve al huerto a la mozuela de la película... ¡Lechugas! Y frescas; de eso nada coleguitas. En «Pánico Nuclear» la cosa será bastante más seria que ese tipo de fantochadas novelescas.

O jugamos todos...

O romperemos la paz mundial, de modo que cuidadito. En este **título de acción 3D con componentes estratégicos** tomaremos el **control de una unidad de las fuerzas especiales del ejército.** La nuestra se compondrá de tres hombres (o mujeres, que las hay), y tendremos que velar por la integridad de todos ellos. **Nosotros sólo controlaremos a uno de ellos, y los otros dos nos seguirán.** Eso sí, con sólo pulsar un botón podremos meternos en la piel de los otros dos compañeros, lo que nos servirá para quitar de la delantera a uno de nuestros hombres que haya sido herido, por ejemplo. Además, contaremos con la ayuda de otros equipos que actuarán al mismo tiempo para facilitarnos las cosas en las zonas más conflictivas de cada misión. Ya que tocamos el tema **misiones,** serán normalmente de infiltración, robo de información, liberación de rehenes, y cualquier acción que requiera **sigilo, fuerza, y celeridad.** Tendremos que ser más rápidos, listos, y brutos que ellos.

Pero no malinterpretéis eso de bruto. En «Pánico Nuclear» no habrá sitio para acciones del tipo "a por ellos mis valientes, irrumpamos por la puerta principal en la guarida". Si haces eso, te dejarán fuera de combate. Aquí valdrá más un buen vistazo en cada esquina. **La cosa va ser real** hasta el final ya lo veréis.

Ambientación importante

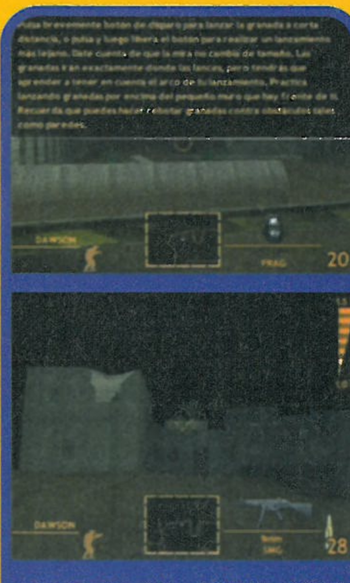
A pesar de que parece que en cuanto a aspecto gráfico, «Pánico Nuclear» no parece que vaya a estar entre los mejores del género,lo cierto es que **la ambientación será muy envolvente.** Cada orden, cada acción, cada baja, será radiada por nuestros hombres o



En ocasiones tendremos un buen puñado de unidades cubriéndonos, pero sólo eso. Si se trata de meterse en el embrollo, será siempre tu unidad la afortunada.



Los enemigos no serán bobos y nos esperarán escondidos por los rincones más insospechados. La cautela y la anticipación serán la única manera de eliminarlos.



PARA EL QUE NO SEPA CÓMO VAN ESTAS COSAS

Por si no nos enteramos mucho al principio, tendremos la opción de jugar un tutorial donde aprenderemos a movernos, utilizar objetos, y usar todo tipo de armas. Tendremos prácticas con armas de mano, de largo alcance, e incluso explosivos. Todas ellas irán dirigidas a exterminar monigotes verdes como los de arriba.



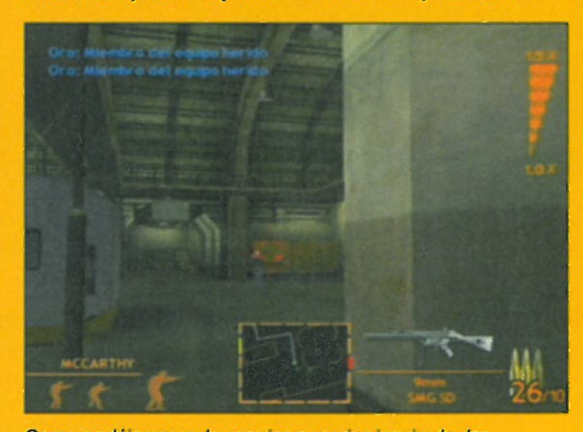
El mapa nos servirá para ver la disposición del lugar y la mejor manera de entrar. Este terrorista puede asegurarlo.



Las situaciones con rehenes siempre son delicadas. Tendremos que actuar junto a otras unidades para salvarlos.



La irrupción por sorpresa en las salas pequeñas nos dará ventaja a la hora de acabar con enemigos desprevenidos.



Como podéis ver en la esquina superior izquierda, los enemigos no son tuertos. Siempre dispararán a matar.

por quien corresponda, de viva voz, y no esperéis más música que una leve melodía militar de fondo.

El control también será pura realidad, claro. Si intentáis disparar corriendo, se os hará imposible apuntar, y tendréis que dejar un instante detenido el punto de mira en el enemigo para poder acertarle a la primera. Claro, que si os agacháis tendréis más estabilidad, aunque también se moverán lentamente. Igual que correr de lado no se hará tan rápido como correr de frente.

Estos detalles serán los que apreciarán los buenos aficionados a los **juegos de disparos con un toque de estrategia,** género que la verdad, no se ha prodigado en nuestra consola hasta el momento. Porque no es lo mismo ser el mejor del universo con mi "ray-gun mata-zombis" que infiltrarse con sigilo en una base enemiga sabiendo lo que se hace; por eso vendrá «Pánico Nuclear» a nuestras GameCubes, y por eso está despertando el interés de todos los que habéis leído esto.

PASAD, PASAD, POR AQUÍ

SIEMPRE LLEVAREMOS A NUESTROS COMPAÑEROS CUBRIÉNDONOS LA ESPALDA. A no ser que sean eliminados, claro. De todas formas, casi siempre será más útil que nosotros tomemos el control del soldado de retaguardia y acribillemos al cobarde que nos esté atacando, no vaya a ser que nos manden a hacer gárgaras un miembro. Sea como sea, siempre cubriremos todos los frentes.



¡Que siga la fiebre por las mascotas!

HAMTARO

Este roedor se atreve con todos. No es Pokémon, pero al loro, porque te va a enamorar por igual.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- AVENTURA
- 2 DE ENERO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Desde hace ya más de un año Hamtaro tiene su propio "anime"**, su cómic japonés, vamos. Y ya sabéis todo lo que eso conlleva. Figuras, pegatinas y todo de tipo de artículos que vuelven locos a los japoneses. Y es que Hamtaro ya se ha ganado un hueco en el corazoncito de los chavales de por allí. ¿Se ganará uno en el tuyo?
- «Hantaro» llegará a España con los textos en castellano, y desde luego lo vamos a agradecer. Por otro lado, **será el último juego que Nintendo lanzará para Game Boy Color.**

TRIUNFADOR

- Un título de estas características, de **estilo Pokémon, talante juvenil y mucho humor,** le viene de perlas a GB.



Las expresiones faciales de los protagonistas serán la bomba. Gracias a ellas sabremos en todo momento lo que sienten.



En la tiendas repartidas por los escenarios, encontraremos todo tipo de objetos. Desde ropa a utensilios, consolas...



Este diccionario almacenará todas las palabras que vayamos aprendiendo.



Los puzzles serán la esencia del juego. Algunos, por cierto, duros de roer.



El juego saldrá con los textos traducidos a castellano, y todos los entenderemos.

HAMTARO. 9,6 CM DE ALTURA, CUMPLEAÑOS: 6 DE AGOSTO. Y aunque parezca torpe y "simplón", nuestro coleguita es todo un maestro gesticulando. En el juego es la mascota de una niña llamada Laura, y tiene muchos amigos. Con ellos vivirá grandes aventuras.



Es posible que alguno de vosotros ya haya tenido la oportunidad de ver a este personaje haciendo de las suyas. Porque Hamtaro tiene su propia serie de televisión que se emite, por cierto, en un montón de países. ¿Increíble? Pues mérito no le falta. Aunque sólo fuese por el juego que Nintendo lanzará en breve, habría que darle un Óscar al mejor actor. ¿Que por qué? Muy fácil...

Hablando se entienden los hamster

Porque el juego consistirá ni más ni menos que en ir dialogando con el resto del mundo. En este caso con otros hamsters, se entiende. El Gran Jefe del club quiere dar una sorpresa a todos los "Ham Hams" coleguitas suyos. Pero está tan ocupado preparándola, que no tiene tiempo para avisarlos a todos. ¿Adivináis ya quién será el encargado de buscarles para que regresen? De esta manera, lo primero que tendremos que hacer es **aprender el idioma "hamsteril"** (se llama Ham-chat) por medio de gestos. Y, aunque no lo creáis, **Hamtaro será capaz de aprender más de 80 palabras distintas.** Todas aderezadas con unos gestos sorprendentemente animados. Pero aquí no acaba la cosa. Podremos, "japonesadas" que no falten, cambiarle de atuendo y hacer fotografías para inmortalizar el momento. O llevarle a la disco y echarnos unos "bailoteos" a modo de mini-juego. No perdáis de vista a este roedor por que va a dar mucho de que hablar. ¿O creíais que miles de japoneses iban a estar equivocados? Pronto, en tu Game Boy... Color.



"DISEÑA TUS HAMSTERNOVA"

Como extras, en este cartucho encontraremos un completo mini-juego de baile con decenas de canciones o también la posibilidad de vestir a Hamtaro a placer. Y como para gustos, los colores, el juego vendrá con infinidad de "trapitos" y accesorios (incluso una Advance) que podremos comprar en las tiendas.

¿Carreras de qué? ¿de "cuá"?

ATV QUAD POWER 2

Os presentamos a los Quads, que no son extraños palmípedos, sino potentes máquinas de correr.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **CARRERAS**
- **FEBRERO**
- Compañía: **ACCLAIM SPORTS**
- Equipo: **CLIMAX STUDIOS**
- Origen del Juego: **UK**
- Jugadores: **1-2**

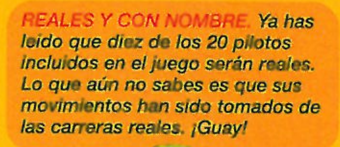
ADEMÁS SABEMOS QUE...

Los entendidos en este deporte fliparán con los protagonistas del juego. Podemos controlar a **10 de los mejores profesionales** del circuito quad.

Además de las carreras en circuitos embarrados o helados, o lo que sea, tendremos a nuestra disposición **dos estadios donde ponernos morados a piruetas y acrobacias.**

DIFERENTE, ATRACTIVO

Qué primera impresión vamos a dar de un juego de Quads. Pues que es un deporte diferente, pero que se ha llevado a GC como si los programadores hubieran pilotado toda su vida cacharros de éstos. Una vez recuperado del susto, llamará tu atención.


REALES Y CON NOMBRE. Ya has leído que diez de los 20 pilotos incluidos en el juego serán reales. Lo que aún no sabes es que sus movimientos han sido tomados de las carreras reales. ¡Guay!


Las carreras de quads también se merecen buenos modelados, tanto para las máquinas como para los pilotos.


Las piruetas en el aire animarán la carrera. El control nos pondrá en bandeja todas las acrobacias, de modo que...


Juego sucio por partida doble. Barro bajo el quad, y puñetazos y patadas con los demás rivales. Todo muy real, sí, también.


Será de quads, pero rebosará lo mejorcito en técnica: control depurado, máxima sensación de velocidad, físicas realistas...

Jamás habíamos pensado que un juego de Quads nos pudiera impresionar. Pero la primera sensación que nos hemos llevado con éste de Acclaim ha sido muy positiva. Dejando a un lado lo rarito de este deporte (aunque ya metidos en BMX, monopatín, skate en línea o surf, ya no nos va a sorprender nada), lo cierto es que el juego se las arreglará para transmitirnos la sensación de estar montados en un "bicho" de éstos, surcando el desierto a gran velocidad. Si quieres ponerte en situación, **será como un juego de coches, pero mejor.**

Con más posibilidades

Mejor, porque el quad 4X4 tiene muchas más posibilidades de movimiento que un coche. Y en el juego **disfrutaremos de sus saltos** (y de las caídas, todo un show), del pilotaje **sobre dos ruedas,** de su amortiguación desigual y de la potencia de sus motores. Diez de los mejores pilotos del mundo se pondrán a nuestra disposición, aunque sólo uno de ellos tendrá la suerte de ayudarnos. Competiremos contra veinte rivales en **15 circuitos** gigantescos (de verdad muy, muy largos) ambientados en **cinco escenarios** diferentes: barro, nieve, agua... La velocidad de estos cacharros se combinará con la posibilidad de hacer piruetas en el aire o simplemente soltar pierna y brazos a los rivales. Los fans de la acrobacia se deleitarán en los dos estadios para uso freestyle que se han diseñado. Los fans del "juego sucio" lo disfrutarán todo.



TRICKS, TRUCOS Y ACROBACIAS

Para echarle picante a la carrera de quads, podremos ejecutar trucos, tricks o como quieras llamarlo en cualquier momento. Mejor, claro, cuando salgas de alguna rampa... Habrá 25 acrobacias diferentes para expresar tu lado salvaje. Y si le coges el gusanillo, te esperan un modo y dos estadios para "piruetear" a tope.

INSPECTOR GADGET RACING

¡ EL JUEGO DE CARRERAS MÁS DISPARATADO !

- ¡Carreras por tierra mar y aire a bordo de los vehículos más disparatados!
- ¡Juega con el inspector Gadget, Sofí, Sultan, y los agentes de M.A.D., cada uno con sus propios gadgets!
- ¡Modo link hasta para cuatro jugadores!

GAME BOY ADVANCE













¡¡CUMPLIMOS 10 AÑOS!!

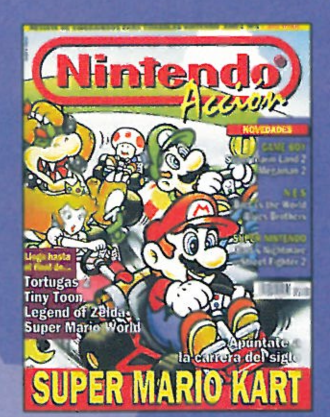
Diciembre de 2002. Hace diez años que un grupo de jóvenes profesionales pusimos nuestra ilusión y trabajo en un proyecto tremendamente atractivo. Se trataba de lanzar la revista oficial de Nintendo en España. Nintendo Acción, la llamamos. Y salió el número 1. Y ahora ha salido el número 122. El tiempo se nos ha escapado, pero hemos hecho este reportaje en el que queda claro que lo hemos aprovechado con creces.

1992-93

El primer año de tu revista Nintendo

Del número 1 al 12

- **Mario hizo de maestro de ceremonias** y nos dejó bendecidos desde el número 1. Era **diciembre de 1992,** y la **Super Nintendo** costaba 16.990 ptas de las de antes. ¿Recordáis? Había un pack con Street Fighter II y Super Mario World que nos vendía **ERBE Software.**
- La NES pitaba con ese eslogan de "Ven al mogollón, ven a la Nintendo". Desde 8.600 ptas nos la traía SPACO. Y Game Boy + Mario Land + Tetris nos lo dejaban a 14.995 ptas. En **agosto de 1993 Nintendo se instala en España,** y comienza a mover su maquinaria.



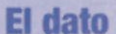
La portada del año

Fue para Super Mario Kart, de la Super Nintendo. Anunciaba todas nuestras intenciones: muchas guías de trucos, todas las novedades y la información más actual para los usuarios de consolas Nintendo.



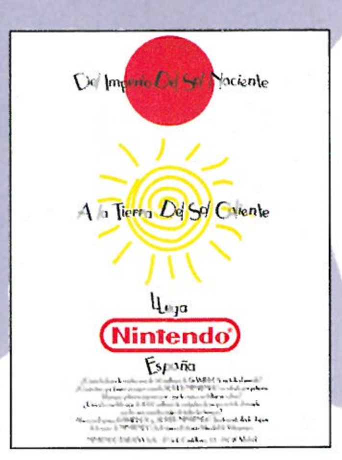
La consola

Super Nintendo es la consola que pita. En 1993 se luce con Super Mario World, Street Fighter, Mario Kart, Starwing (con chip FX) y el polémico Mortal Kombat. ¿El Super Game Boy? Sí, algo después.



El dato

En agosto de 1993, Nintendo por fin se instala en España. Lo anuncian a bombo y platillo con esta sugerente publicidad. La Gran N toma posiciones, y todo el mundo se beneficia de la llegada del gigante japonés. ¡Tenemos más juegos que nunca!





La revista

En abril de 1994 estrenamos diseño, e introducimos nuevas secciones como Alta Definición, donde hablamos de Ultra 64, y Mangamanía, que trae el incipiente fenómeno Manga a nuestras páginas.

El año de los "pelotazos" para SNES

Del número 13 al 25

- Fue el año en que empezamos a contar algo del **Project Reality** (luego Nintendo 64), incluso tuvimos un primer contacto con **Cruis'n USA, la recreativa de Midway.**
- **El CD Rom** se descarta para apostar por la "tecnología" del cartucho: llegan juegos con **muchos megas, y se potencia el chip FX,** que gestiona gráficos poligonales.
- **Carlos Sainz ficha por Nintendo,** y los logos de la Gran N se exhiben en el Mundial de Rallys. En octubre del 93 se lanza el pack Carlos Sainz, que incluye **SNES y Stunt Race FX por 23.000 pelillas de las de antes.**



La portada del año

Para Super Metroid, uno de los impactos del 94. Ya veis, ahora en el 2002 seguimos hablando de él con igual reverencia. En el 94 prometía más megas que nadie, y eso en SNES era prometer mucho.

Los juegos

Donkey Kong, el famoso mono de Rare, y Dragon Ball, el no menos famoso dios mono de Toriyama, se llevan la palma en calidad y ventas. También triunfan Super Street Fighter II, Stunt Race FX y Earthworm Jim. En Game Boy arrasan Zelda y Warioland.



1995

El juego

Killer Instinct (el de ahí es Jago, de K.I.) y Mortal Kombat 3 arrasan: se llevan un 97. El género está de moda y además ambos llevan muy lejos el desarrollo tecnológico.

El año de la segunda generación

Del número 26 al 37

- Momentos insuperables para Super Nintendo, que deja ver sus mejores productos: **Killer Instinct y Donkey Kong Country.** Dos juegos del mañana para el presente, creados por **Miyamoto y Rare.**
- **Fútbol y cine son los géneros más buscados en 16 bits.** De "soccer" nos llegan FIFA 96, ISS, Manchester United o Fever Pitch, y de cine alucinamos con una avalancha: Demolition Man, Stargate, Batman Forever, True Lies, Juez Dredd...
- En la segunda mitad del año sólo se habla de **la llegada de Ultra 64.** Iba a cambiar nuestras vidas.





La portada del año

El Rol continúa pegando muy fuerte durante el 94, más aún con la llegada de Illusion of Time, el primer RPG traducido para SNES. Acompañamos la review con un póster flipante en 3D.

La revista

En agosto creamos la sección Generación Ultra 64, donde contamos el desarrollo de la nueva consola de Nintendo. Publicamos la primera imagen de la máquina, con los logos de Ultra 64 (así iba a llamarse), y la lista oficial de desarrolladores que ya estaban trabajando.







El juego

Secret of Everemore recoge la estela de Illusion of Time y triunfa entre el público. Es un año de licencias. FIFA 97 es el último FIFA que vemos en SNES; y Toy Story nos engancha como la película.

El dato

Que si Mario 64, que si Mario Kart, que si Turok, ese año lo pasamos bomba avanzando las primeras novedades para la consola que rompería todos los moldes. Por el momento eran buenas promesas, pero luego se convirtieron en juegazos.

El año que nos preparó para N64

Del número 38 al 49

- Aunque el ambiente huele a Nintendo 64 y sus juegos, la Super todavía tira lo suyo. **Killer Instinct llega a las 150.000 unidades en USA** al poco del lanzamiento. Dragon Ball vuelve a la carga con Hyper Dimension... aunque sólo para Japón. Y llega Secret of Evermore, segundo título de ROL traducido.
- Es también noticia el **rumor de que Nintendo prepara una portátil de 32 bits,** aunque lo primero que nos llega es **Game Boy Pocket,** un rediseño de Game Boy, con nuevo tamaño (más pequeña) y una pantalla para alucinar. Su precio: 9.900 ptas.



La portada del año

En Enero publicamos la primera portada de Ultra 64, aunque en diciembre aún no había salido la consola. Da igual, la seguimos muy de cerca para nunca faltara nada de información sobre ella.

1996

1997



El año de Nintendo 64, por supuesto

Del número 50 al 61

- Finalmente **Nintendo 64 llega a España un 15 de marzo, y su primer precio es 34.990** (en junio baja 5.000 ptas). Se acompaña de **Mario 64, Pilotwings y Shadows of the Empire.** Un trío de lujo.
- Por otro lado, **Super Nintendo** continúa en racha, más aún **tras el recorte de precios** que le pegan a las novedades y a los clásicos (de 9.000 a 5.000 ptas quedan los precios finales).
- **En diciembre** de este año publicamos el **primer vídeo** con todas las **novedades Nintendo** para su poderosa Nintendo 64. Un éxito.



La portada del año

La del número 51, para Mario en su estreno en N64. Ese fue también el año de Mario en nuestra revista. Publicamos tres especiales con la review y guía de juego. Y volvió a la portada montado en un kart.

El dato

Nintendo 64 es premiada con el galardón a la máquina del año en la feria ECTS de 1997. Aquí tenemos una, junto al 64DD, artilugio que no llegó a ver la luz.

El juego

Los anuncios de grandes novedades para Nintendo 64 se suceden rápido. GoldenEye (94), de James Bond y Rare, nos conmociona, y crea una escuela de shooters. Y con Lylat Wars (93) que iba a ser Starfox y luego Starwing, alucinamos entre naves y láser.





La revista

Publicamos una miniguía de Banjo-Kazooie que crea afición. Es un librito de 32 páginas que resuelve todas las dudas del juego. Va adosado a la portada y tiene un aspecto muy atractivo. Lo mismo hacemos con F-1 WGP y Rogue Squadron. Y desde luego triunfamos.

El año de las estrellas... y de Zelda

Del número 62 al 73

- **Nintendo 64** acaba el año con un **precio irresistible: 19.990 ptas,** Super Mario 64 incluido. También durante el último trimestre de 1998 recibimos auténticas joyas. Entre ellas **Zelda: Ocarina of Time y V-Rally 99.**
- En diciembre nos compramos una **Game Boy Color con GB Cámara,** y de paso nos damos una alegría con el vídeo de N64 que publicamos.
- Tenemos a **Miyamoto** en la revista, ¡¡dos veces!!, y a **Ronaldo,** que ficha por Infogrames, y a **Morientes,** que da su cara en FIFA 99. Sí, fue un año plagado de estrellas.



La portada del año

Para Zelda. O, bueno, para Link. ¿Quién si no? Su juego iba a romper moldes en N64. Nos tenía ansiosos, por eso cuando le echamos el guante ya no nos lo queríamos quitar de encima.

El juego

Zelda: Ocarina of Time (99) aterriza en diciembre y nos conquista inmediatamente. Mientas, Rare nos "regala" Diddy Kong Racing (97) y Banjo Kazooie (97). Y SNES se anima con otro buen RPG: Lufia (90).

1998

1999

El año que conocimos a Pokémon

Del número 74 al 85

- Nintendo 64 continúa gozando de excelente salud, aunque en el **E3 de ese año se presenta la nueva tecnología Nintendo,** emparejada al esfuerzo de como IBM o Matsushita.
- **A final de año nos sorprende la invasión Pokémon.** Lo tratamos como un fenómeno, pero pronto comprobamos que había superado todas las expectativas.
- En el 99, tiramos la casa por la venta. **Regalamos 500 juegos para N64,** la funda impermeable para GB Color, la única carpeta Pokémon, un CD con la banda sonora de Zelda y un adhesivo para cubrir la Nintendo 64.



La portada del año

Llega el juego que había arrasado en medio mundo, y por supuesto le dimos portada. Era la primera... de una larga serie de ellas. Por aquel entonces todavía no los conocíamos bien. Ahora, sí.



El dato

Pokémon llega a España de la mano de las ediciones Roja y Azul. El primer aterrizaje es bueno, pero lo que viene después deja sin habla a todo el mundo. A continuación se lanza la edición Amarilla, con Pikachu de protagonista, y entonces el tema se desboca.







El juego

Rare sigue apostando fuerte por N64: llegan Jet Force Gemini (95) y se preparan Donkey Kong 64 y Perfect Dark. Las mejores notas se las reparten juegos de varios géneros: Rayman 2 (95), Quake 2 (94), World Driver (92) y Shadowman (93).



La revista

En cuanto salieron a la luz las primeras noticias sobre las nuevas máquinas de NINTENDO, nos pusimos a trabajar para traeros reportajes, datos, todas las imágenes y la última hora de ambas. No se les podía perder la pista.

El año de la fiebre por los Pokémon

Del número 86 al 97

- Dos grandes hechos marcan este año. Por un lado Nintendo descubre en Japón sus dos nuevas máquinas para jugar: **GameCube y Game Boy Advance.** Y por otro nos invade con **Pokémon,** un fenómeno, que arrasa en su paso por Europa y convierte nuestro país en **Pokéspaña y nuestra NA en Pokérevista.**
- Este año de estrellas se redondea con el lanzamiento de **algunos de los mejores juegos para N64,** que os traemos en una cobertura sin precedentes. **Donkey Kong 64, Perfect Dark y Zelda: Majora's Mask** abarrotan nuestras páginas.



La portada del año

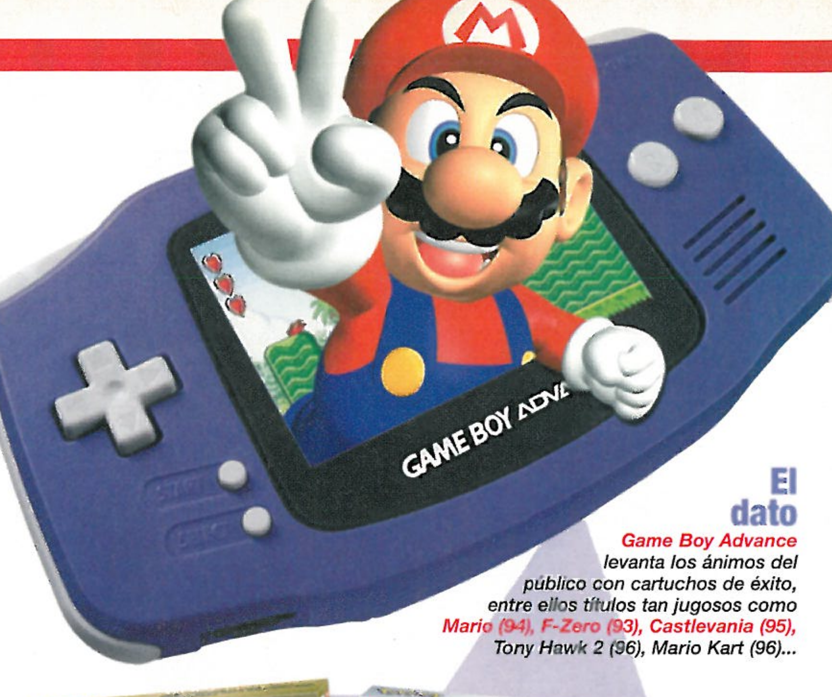
Es la portada de Revista Pokémon que lanzamos en verano de 2000. Tal era la fiebre por los Pokémon, tal la cantidad de noticias y juegos que les rodeaban, que concebimos una revista en exclusiva para ellos.

El juego

Es realmente el año de varios juegos. Por un lado de Perfect Dark (98), sin duda el mejor shooter que ha salido para cualquier consola de Nintendo; y por otro de Zelda, que inventa un nuevo mundo en Majora's Mask (96).

2000

2001



El año de Game Boy Advance

Del número 98 al 109

- **Es el año de GB Advance.** La nueva portátil aterriza en verano, a **20.990 ptas,** acompañada de titulazos como Mario, F-Zero o Castlevania.
- Ese año también nos fuimos a USA para no perdernos la **presentación mundial de GameCube,** y luego a Londres para hacer lo propio con la presentación europea.
- Fue también un año Pokémon. **Nuestras portadas** así lo reflejan, junto a los posters que regalamos en varios números. **Todo está inundado de Pokémon.** Desde videojuegos a cine, televisión, vídeos. Y nosotros no íbamos a ser menos.



La portada del año

Aprovechamos la oportunidad para festejar el número 100 y la fiebre Pokémon en la misma portada. Qué mejor que Lugia en un fondo plateado, anunciando la llegada de las ediciones Oro y Plata.

El dato

Game Boy Advance levanta los ánimos del público con cartuchos de éxito, entre ellos títulos tan jugosos como Mario (94), F-Zero (93), Castlevania (95), Tony Hawk 2 (96), Mario Kart (96)...



El juego

Pokémon Oro-Plata (97), Pokémon Cristal (98) y Puzzle Challenge (94) son los reyes de la temporada. Con ellos, la fiebre se elevó mil grados más. Estas nuevas ediciones barrieron a los Rojo y Azul.

La revista

Está claro que este año nos hemos volcado con Cube. El mismo Miyamoto, director de desarrollo de Nintendo, vino a nuestro país para contarnos cosas sobre la máquina y no perdimos la ocasión de hablar con él, y de inmortalizar el bello momento. Ah, el de la derecha es el "dire".



El dato

Es un dato jugoso. ¿O no está para comérsela? Así apareció GameCube en el reportaje donde dimos 30 razones para pillar una. Ahora se nos ocurren muchas más, tantas como juegos hay disponibles para la máquina.

El año de GameCube, sin duda

Del número 110 al 122

- El CUBO llega a Europa en mayo. Su precio: **199 euros.** Los primeros juegos son una pasada. **Luigi's Mansion, Wave Race, Rogue Leader.** A final de año se anuncia un pack de CUBE + Mario por 250 euros, y otro de Advance con Mario World por 130.
- Vivimos un mes de diciembre muy peliculero, con un protagonismo realmente especial de **Harry Potter y El Señor de los Anillos.** Aunque vamos a despedir el 2002 también **soñando con el nuevo Zelda.** Ya veis, parece que la historia siempre anda dando vueltas. Y Zelda vuelve.



La portada del año

Ésta resume bastante bien gran parte del 2002. Tiene GameCube, tiene personaje de Nintendo, tiene regalo Pokémon y tiene reportaje especial, que de ésos ha habido muchos en la revista.

2002

GRAN SORTEO 10º AN

10 AÑOS de Acción

SORTEAMOS 246 PREMIOS

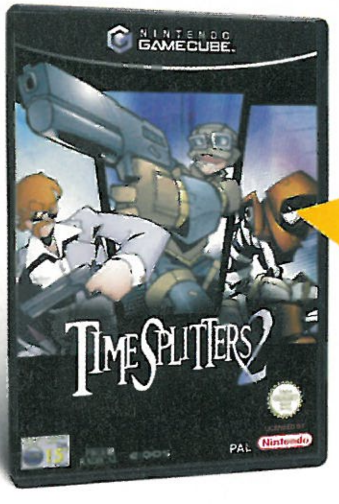
Una revista no cumple diez años todos los meses, por eso hemos decidido organizar una fiesta por todo lo alto para celebrar nuestro "cumple". ¡¡Y qué mejor que regalar lo que más nos gusta... JUEGOS!!





SORTEAMOS 10

SUPER MARIO SUNSHINE





SORTEAMOS 10

TIME SPLITTERS 2



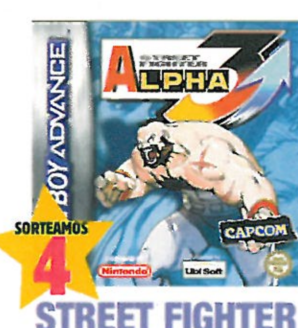
SORTEAMOS 4

EL IMPERIO DEL FUEGO



SORTEAMOS 5

XXX



SORTEAMOS 4

STREET FIGHTER ALPHA 3



SORTEAMOS 5

RUGRATS
I gotta go party



SORTEAMOS 5

SPYRO 2
Season of flame

IVERSARIO

¡Participa y gana!





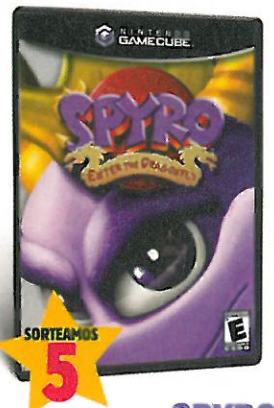
SORTEAMOS 10

YOSHI'S ISLAND



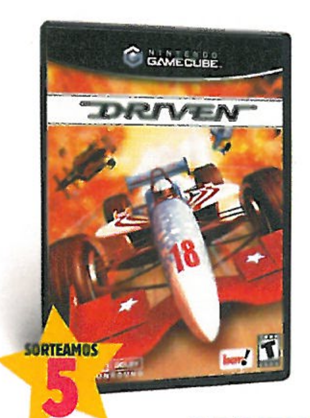
SORTEAMOS 10

METROID FUSION



SORTEAMOS 5

SPYRO
Enter the Dragonfly



SORTEAMOS 5

DRIVEN

Participa enviando un **mensaje** desde tu **móvil**



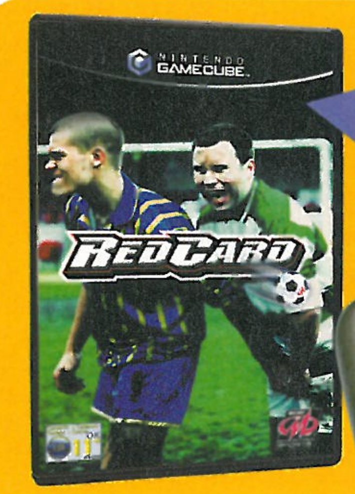
SORTEAMOS 5

SCORPION KING



SORTEAMOS 3

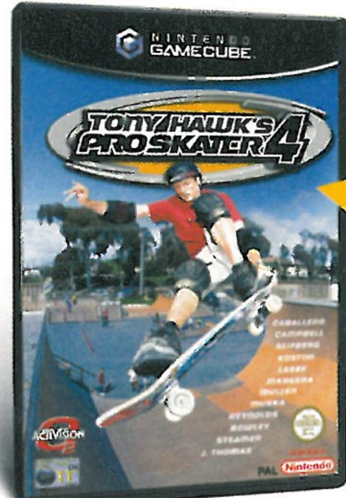
NHL HITZ 2002 + MUÑECO

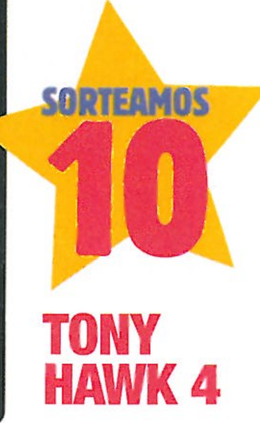


SORTEAMOS 5

RED CARD + CÁMARA DIGITAL







SORTEAMOS 10

TONY HAWK 4



SORTEAMOS 5

MONSTER FORCE



SORTEAMOS 5

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



SORTEAMOS 5

DRAGON BALL Z
The Legacy of Goku



SORTEAMOS 5

SONIC ADVANCE



SORTEAMOS 5

SHREK
Hassle at the castle

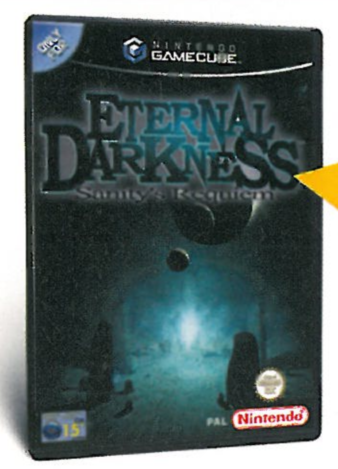
GRAN SORTEO 10º AN





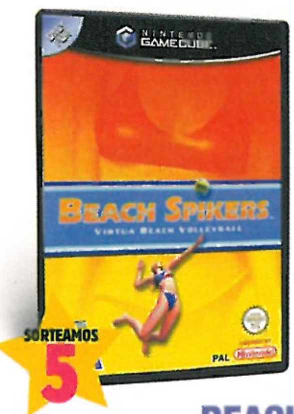


ATAQUE DE LOS CLONES





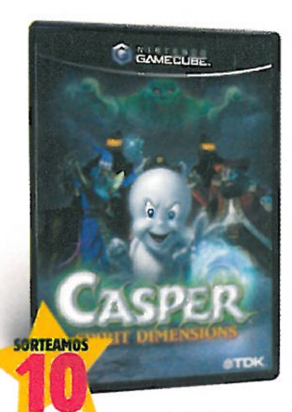
ETERNAL DARKNESS



BEACH SPIKERS



SEGA SOCCER SLAM



CASPER Spirit Dimensions



SORTEAMOS 5

TUROK EVOLUTION
+5 BANDAS SONORAS
+5 CUBOS RUBIK
+5 CAMISETAS



WAVE BIRD





LEGO BIONICLE



SSX TRICKY



LAS DOS TORRES



STAR WARS Guerras Clon



DIE HARD VENDETTA

IVERSARIO















1. GANADORES Y PREMIOS. En total habrá **20 ganadores** que se repartirán los juegos de la siguiente forma:

■ **GAMECUBE:**

• **5 ganadores:** Mario Sunshine + Starfox + Eternal Darkness + Wave Bird + Tony Hawk's Pro Skater 4 + TimeSplitters 2 + Casper.

• **3 ganadores:** Die Hard + Spyro + Scorpion King + Guerras Clon + Mario Sunshine + Starfox + Eternal Darkness + Wave Bird + Driven + Tony Hawk's Pro Skater 4 + TimeSplitters 2 + Beach Spikers + Soccer Slam + NHL Hitz 2002-2003 + Figura Chris Pronger + Spy Hunter + Taza Spy Hunter + Red Card Soccer + Cámara de Fotos Red Card + Casper + Turok + Camiseta + Cubo Rubik + Banda Sonora Extreme G3.

• **2 ganadores:** Die Hard + Spyro + Scorpion King + Mario Sunshine + Starfox + Eternal Darkness + Wave Bird + Driven + Tony Hawk's Pro Skater 4 + TimeSplitters 2 + Beach Spikers + Soccer Slam + Spy Hunter + Taza Spy Hunter + Red Card Soccer + Cámara de Fotos Red Card + Casper + Turok + Camiseta + Cubo Rubik + Banda Sonora Extreme G3.

■ **GAME BOY ADVANCE:**

• **5 ganadores:** Yoshi's Island + Metroid Fusion + Cable Link + Star Wars Ataque de los Clones.

• **3 ganadores:** Comunidad del Anillo + Spyro 2 + Monster Force + Lego Bionicle + SSX Tricky + Las Dos Torres + Yoshi's Island + Metroid Fusion + Cable Link + El Imperio del Fuego + Street Fighter Alpha 3 + XXX + Star Wars El Ataque de los Clones + Rugrats + Sonic Advance + Dragon Ball + Shrek.

• **1 ganador:** Comunidad del Anillo + Spyro 2 + Monster Force + Yoshi's Island + Metroid Fusion + Cable Link + El Imperio del Fuego + Street Fighter Alpha 3 + XXX + Star Wars El Ataque de los Clones + Rugrats + Sonic Advance + Dragon Ball + Shrek.

• **1 ganador:** Comunidad del Anillo + Spyro 2 + Monster Force + Yoshi's Island + Metroid Fusion + Cable Link + XXX + Star Wars Episodio II El Ataque de los Clones + Rugrats I Gotta go Party + Sonic Advance + Dragon Ball + Shrek.

3. EL MENSAJE. Para participar, sólo tenéis que enviar **un mensaje desde vuestro teléfono móvil al número 5300.** Si queréis optar por uno de los premios con juegos de Game Boy Advance, escribís la palabra **nt122gba**. Si queréis los de GameCube, basta con que envíeis el mensaje con la palabra **nt122gc**. Por supuesto, podéis enviar los dos mensajes y, como siempre, las veces que queráis. Mirad en las bases el coste de los mensajes.

NUESTRO SINCERO AGRADECIMIENTO A TODAS LAS DISTRIBUIDORAS Y COMPAÑÍAS QUE HAN COLABORADO PARA ORGANIZAR ESTE CONCURSO.



















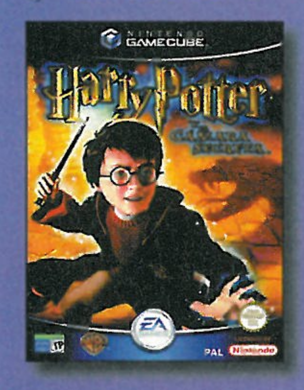
BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de enero de 2003.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EUROCOM**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Modos: **1**
- Niveles: **6 DÍAS + 6 NOCHES**
- Datos: **8 HECHIZOS**

- Precio: **65,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Cuando Harry encontró a... ¡GameCube!

HARRY POTTER: LA CÁMARA SECRETA

Si ser mago es así de divertido... ¡Mañana mismo nos apuntamos a la primera escuela de magia que veamos!

Coincidiendo con el estreno de "Harry Potter y la Cámara Secreta" en todos los cines, ya tenemos aquí su versión jugable. Y como el argumento seguro que ya os lo sabéis de memoria (en su segundo año en Hogwarts, **Potter debe desentrañar el misterio que rodea a una Cámara Secreta** oculta en la escuela de magos) vamos a pasar directamente a hablaros de lo que espera en esta mágica odisea.

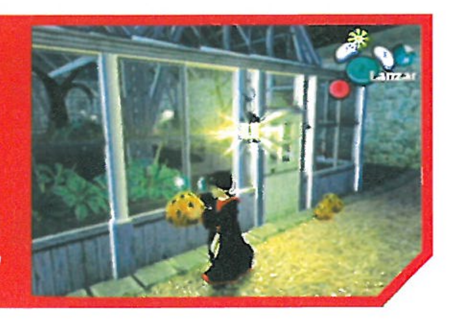
La palabra que mejor define su jugabilidad es **"variedad"**. Sí, porque controlando a Potter debemos realizar un montón de tareas diferentes en los **seis días y seis noches que dura la aventura:** desde investigar a fondo los decorados en busca de objetos, a superar secciones de plataformas, pasando por participar en divertidos minijuegos, combatir contra jefes finales... Un **desarrollo dinámico y siempre sorprendente** que impide tomarse un segundo de respiro. De estas misiones, las más divertidas (y también las que más abundan) son las de **exploración y los minijuegos,** mientras que los niveles de plataformas y combate son menos relevantes aunque suelen presentar retos más dificillos.

¡Pero si es como la peli!

Para superar cada una de las fases (o sea, días) contamos con dos poderosos aliados. El primero es la ▶

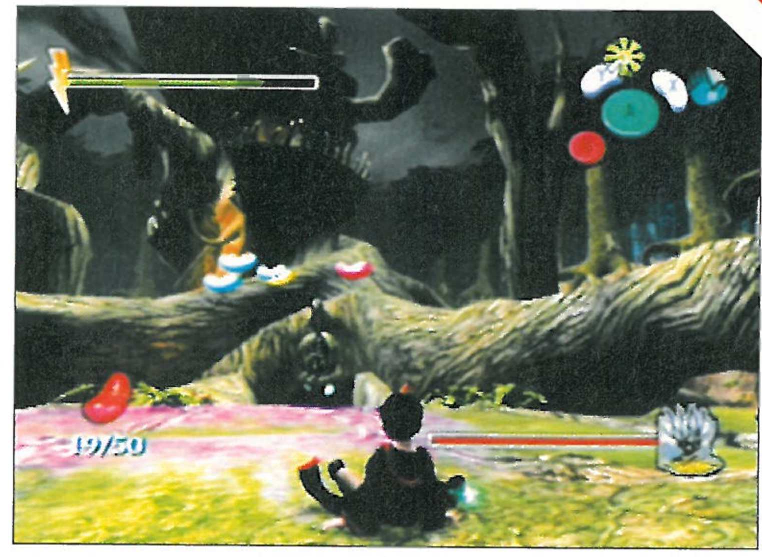
SI TE HA GUSTADO LA PELÍCULA...

... este juego te enamorará. Sí, porque todo lo que rodea a esta aventura (personajes, situaciones, argumento, minijuegos, etc.) ha sido escrupulosamente extraído del filme y del libro. Pero ojo: no hace falta ser un fan de Potter para disfrutarlo. Basta con que te gusten los buenos juegos.





De vez en cuando tenemos que subirnos a la Nimbus 2.000 y surcar los cielos para jugar al Quidditch o para superar la clase de magia correspondiente.



El Sauce Boxeador es de los primeros jefes de nivel. Está enfadado porque hemos chocado contra él con nuestro Ford Azul. Pero tampoco opone mucha resistencia.



Las niveles de plataformas son más difíciles que los de exploración.

MÁGICO La aventura que protagonizan Potter y sus amigos es uno de los mejores juegos que puedes llevarte a tu GAMECUBE esta Navidad. Seas o no fan de Potter.



HECHIZOS MÁGICOS

El uso de la magia, pociones y hechizos es vital para resolver puzzles y deshacernos de los rivales. Hay ocho distintos.



Lumus nos permite iluminar zonas en total oscuridad.



Con este conjuro podemos cortar telas o tallos de plantas.



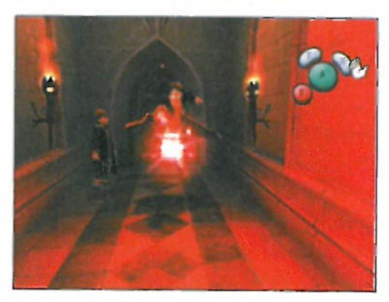
Con el escudo podemos defendernos de los ataques.



Flipendo es el hechizo más útil de los ocho disponibles.



El modelado de los personajes es sensacional. Potter, Ron, Hermione y el resto de la tropa "virtual" aparecen igualitos a los protagonistas de carne y hueso de la película.



Los efectos de luz en tiempo real son soberbios. ¡Cuidado con la baba!



Conecta las versiones GC/GBA y ve a esta sala: disfrutaremos de nuevas zonas.


A lo largo del juego puedes enfrentarte en duelo con distintos personajes, casi siempre de la casa Slytherin. El primero en batirse será Draco Malfoy.

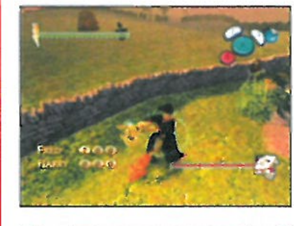

Estos interruptores nos permiten acceder a zonas del escenario que habían permanecido inaccesibles. ¡Qué no se os pase ninguno, chicos!


En ocasiones, Potter (al más puro estilo Solid Snake) tiene que convertirse en todo un fisgón para evitar ser visto. Menos mal que cuenta con recursos suficientes...


Ante ustedes, el callejón Diagon desde una bonita vista en primera persona. Aquí está uno de los meollos del juego. La primera parada en las mejores tiendas.

DIVERTIDOS MINIJUEGOS

Los minijuegos abundan en la aventura de Potter: Quidditch, lanzamiento de gnomos, duelos contra otros magos...



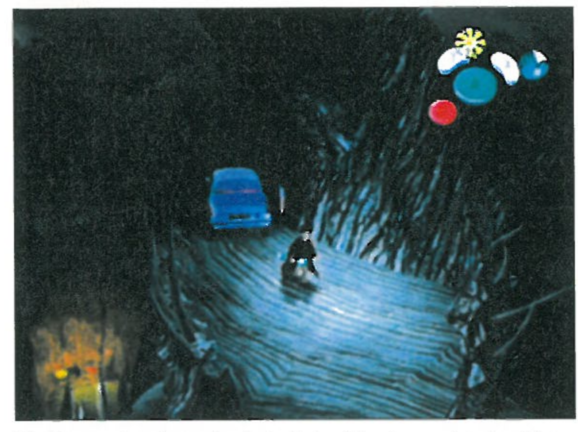


magia, naturalmente, pues conforme avanzamos en el juego vamos **aprendiendo nuevos hechizos (hasta ocho diferentes)** que debemos emplear para salir airosos de determinadas situaciones (enfrentamientos, puzzles...). Por otro lado, el **genial sistema de control** (muy similar al que hemos visto en «Starfox Adventures») nos pone las cosas fáciles desde el principio. **El seguimiento que hace la cámara** de nuestros desplazamientos también merece elogios. Siempre se sitúa en la mejor posición (por regla general, detrás de nosotros) y permite que sigamos la acción sin problemas. Sólo en ocasiones muy puntuales nos puede "dejar vendidos" (como en algunos saltos entre plataformas), pero por lo demás, es totalmente fiable.

Sin embargo, y a pesar de todos los piropos que hemos dedicado al trabajo de Eurocom, **lo mejor de este título es sin duda la impresionante ambientación** "Potteriana": personajes, decorados, enemigos, situaciones... todo lo que se os pueda pasar por la cabeza es como aparece en su película, y como nos hemos imaginado en el libro. Las localizaciones (la escuela Hogwarts, el estadio de Quidditch, el bosque prohibido...) han sido recreadas con todo lujo de detalles respetando al máximo los modelos originales, y muestran una solidez impresionante: no hay rastro de polígonos que aparecen y desaparecen, ni de niebla ni de otros defectos técnicos que mermen de alguna forma el trabajo realizado por los grafistas. ¡Y todo se mueve a una **media constante de 60 frames por segundo!**. Y eso que no queremos detenernos en otros efectos gráficos de elevada calidad técnica, como los **efectos de luz en tiempo real,** que tienen su importancia en la aventura, o las transparencias, las texturas...

Mención especial para el doblaje de las voces del juego. No sólo porque nuestro Potter hable perfecto castellano, sino porque además se han encargado de ello los mismos dobladores que han trabajado en la película. ¿Veis lo que decíamos de la ambientación? ¡De primera!

Pero bueno, ¿es que no le vamos a sacar defectos al juego? Bien.. hemos visto que **la aventura se puede quedar corta para los más expertos.** Pero por contra, el sistema de avance permite que todo el mundo vea el máximo posible de juego, sea cual sea su nivel. Así, cualquiera que se adentre en esta colosal aventura (tanto si es fan de Harry Potter como si no), seguro que se queda flipend... ¡estooo!, flipando con ella. Eso está garantizado.



El viaje en el coche embrujado de los Weasley no termina bien. Un golpazo y un castigo son las consecuencias de la aventura.



Estos "tochos" de libros valen su peso en oro. Cada uno guarda un nuevo hechizo. Y hay ocho diferentes para aprender.

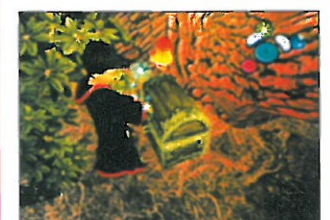
CLAVADA **Jugar con esta versión será como ver la película o leer el libro. La fidelidad que han conseguido es para quitarse el sombrero.**



Combinando los ingredientes adecuados, Harry tendrá a su disposición una pócima para aumentar su nivel de energía. Y conste que no se lo ha soplado Hermione...

HARRY EL EXPLORADOR

Repartidos por los escenarios hay un buen número de cofres esperando a ser descubiertos. Pueden contener de todo, desde comida a cromos secretos.



Cada vez que veas uno de estos cofres, no dudes en abrirlo.



Tenemos que encontrar 101 cromos como el que ves.

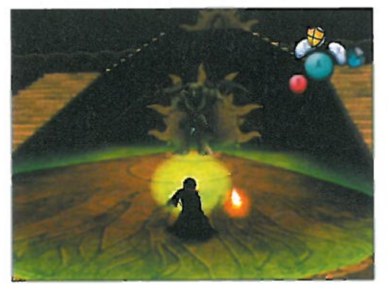




En la casa de los Weasley aprenderás a desgnomizar. Ya verás cómo mola.



Las secuencias en castellano nos van revelando la trama poco a poco.



Uno de los poderosos enemigos de Potter. Probad a devolver sus ataques.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Detallados, fluidos y fieles a la película. Los efectos de luz dinámicos son la caña.

▼ Muchos de los decorados son interiores, con lo que se abusa de la oscuridad.

SONIDO 96

▲ Impresionante doblaje a castellano. Te deja sin habla.

▼ A la melodía les falta algo de ritmo. Aunque sean del filme.

JUGABILIDAD 93

▲ Rica y variada. La aventura está llena de minijuegos.

▼ La cámara da algunos problemas en los saltos.

DURACIÓN 90

▲ Disfrutarás con las andanzas de Potter entre 12 y 15 horas por lo menos.

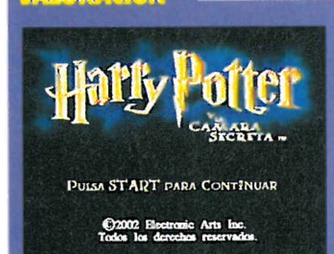
▼ A los expertos se le quedará un poquito corto.

TOTAL 93

▲ **Toda la magia** que atesora el fenómeno de Harry Potter está en este juego.

▼ **Podría haber sido más largo y difícil.** Los expertos lo habrían apreciado.

VALORACIÓN



UNA MAGNÍFICA AVENTURA

«La Cámara Secreta» lo tiene todo. Un nombre de moda, un personaje en racha, un libro magnífico y una película para disfrutar. Y el juego no defrauda: entra por los ojos, tiene una jugabilidad equilibrada, y es apto para todos los públicos. Va a ser uno de los pelotazos de estas Navidades. No te lo pierdas.

EL RANKING

1. Starfox Adventures
2. La Cámara Secreta

Duelo de titanes. La aventura de Fox gana por su apartado técnico alucinante (pese a la calidad de Potter) y un desarrollo más variado. En jugabilidad ambos triunfan. Y Potter viene arropado por una megalicencia.



Te van a poner morado

BLACK BELT CHALLENGE

Unos tipejos variopintos se han "apiñado" en tu GBA y como hay problemillas de espacio, ¡se están dando de tortas!

¡PERO QUÉ BRUTO ERES!

ACHICHARRA, APLASTA, MASTICA... ¡VIVAN LOS GOLPES ESPECIALES! Por supuesto que los hay, y son decisivos. Algunos os llevarán al mismísimo cielo (literalmente, pues el fondo cambia a nubecitas y eso), para allí sufrir el inmerecido combo.



Si el combo es de los gordos, el escenario cambia a nubecitas...



...espectaculares. Aunque también hay reparto en las "bajuras".



Aunque bajito y rechonchete, este robot azul será uno de los enemigos más duros de machacar. Tiene "gadgets" por donde menos te lo esperas y sorprende a cada golpe.



Luchadores y golpes resultan brillantes y bien definidos. El estilo gráfico es genial.



Claro que, los escenarios, con objetos móviles, también hacen bonito, también.

Si eras de los que pensaba que por tener una portátil no ibas a poder disfrutar ("SF 3" aparte) de otro buen juego de lucha, estás equivocado, chaval. En «Black Belt Challenge» se nota que los desarrolladores han dado el callo en muchos aspectos. Lo primero que impacta a los ojillos son los **gráficos, sobresalientes y muy detallados**. Al más puro estilo "manga", es decir, personajes cabezones y muy bien animados y escenarios con mucha **definición y detalle**. Ya sea un cementerio, un campo de batalla, la ciudad o el espacio, en todos nos veremos protagonizando una lucha más bonita que... que todo, con el objetivo de hacernos con las páginas del libro de... es igual, ¿verdad?

Uno se pega, y punto

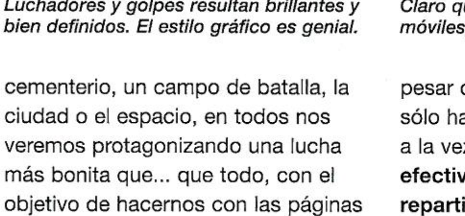
Cada uno de estos personajes (un total de 11 más alguno que otro oculto) no atenderán a razones a la hora de "cascar" al contrario con **su propio estilo de lucha y golpes especiales** (algunos te harán reír, a pesar del dolor). Para ejecutarlos, tan sólo has de pulsar un par de botones a la vez, y... y poco más. **Simple y efectivo, lo mejor a la hora de repartir** tortas. El fácil manejo de los personajes contribuye en gran medida a que los combates resulten rápidos. Y no te preocupes si eres de los que se terminan los juegos de lucha en un "plis", porque el nivel de dificultad llega a ser extremadamente duro. Ya sabes, si te gustan las peleas bien claritas, adictivas y con toques de humor, éste es tu título.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: XICAT INTERACTIVE
- Desarrollador: FÓRMULA/LOST BOYS GAMES
- Tipo de juego: LUCHA 2D
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 11 PERSONAJES
- Precio: 42,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Buen tamaño de los personajes y fondos espectaculares.

SONIDO 89
Música variada de calidad y efectos claros para las tortas.

JUGABILIDAD 93
Control sencillo, combates rápidos, divertido... ¿algo más?

DURACIÓN 87
Tardarás en desbloquearlo todo. En modo fácil no tiene "chicha".

TOTAL 

 Visualmente muy **trabajado**. Engancha al segundo puño.

 Le **falta profundidad**, en comparación con... "SF".

VALORACIÓN

El mejor juego de lucha para Advance tras los consagrados "Street Fighter". Sobre todo sorprende gráficamente, aunque no resulte muy completo.

Una aventura de película

EL PLANETA DEL TESORO

Llega a nuestra Game Boy Advance el juego de la última película de Disney, basada en el libro "La isla del tesoro".

MI BUEN AMIGO MORFI

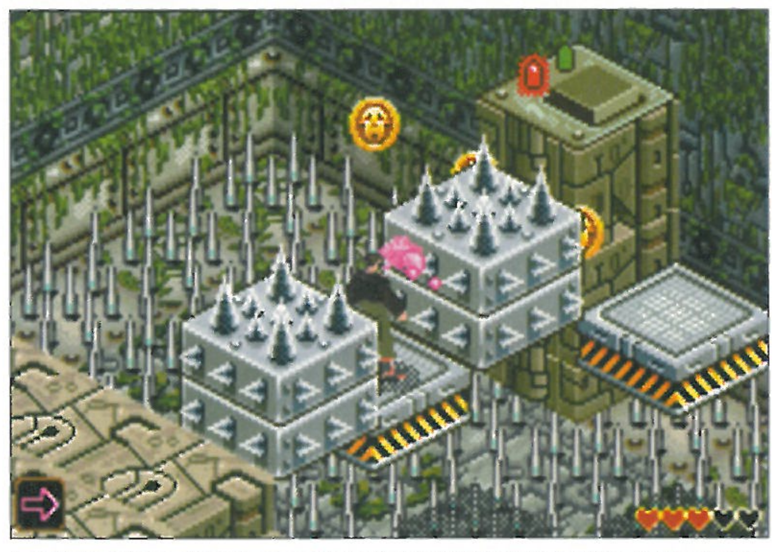
MUCHO MÁS QUE UNA BOLA ROSADA. A lo largo del juego iremos adquiriendo habilidades que nos permitirán empujar cajas, saltar más alto, iluminar salas oscuras... Y todo ello gracias al bueno de Morfi, esa especie de bola rosada que no se separará de ti ni un sólo instante.



Aquí tenemos el "Morfo-Frío". Sólo tenemos que pillarlo y...



...podremos caminar sobre la lava sin quemarnos lo más mínimo.



La vista isométrica deja ver escenarios variados y muy bien trabajados. Cada uno nos planteará diferentes retos, tanto en plan puzzles como de habilidad.



Esas cajas TNT nos servirán para destruir las rocas que obstruyan el camino.



En cada zona hay una vibrante fase de surf. ¡¡Sé ágil, Jim, o no lo cuentas!!

Sí, amigos, la última peli de Disney se inspira en esa genial novela. **Una historia llena de piratas,** motines, tipos siniestros y **un enorme tesoro** que debemos localizar. Los chicos de Disney han tomado esto como base, pero le han dado a la aventura un sorprendente **toque futurista,** con tablas de surf solares, barcos que navegan por el espacio, robots-policía... pero sin olvidar la idea original, la que nos cuenta cómo Jim inicia un increíble viaje que le llevará hasta el codiciado tesoro del Capitán Flint. Sólo que, esta vez, nuestro héroe viaja en tabla de surf. ¡Cómo cambia el cuento!

La fiebre del oro

Queda claro que nuestro objetivo final es llegar hasta donde se esconde tan magnífica fortuna, pero no sin antes haber resuelto algunos problemillas, como recuperar nuestra tabla de surf solar o ayudar al Dr. Doppler en el Puerto de Crescencia, donde además esperará el barco que nos llevará rumbo al planeta del tesoro. En cada zona, **planteada con una impresionante perspectiva isométrica,** debemos enfrentarnos a multitud de enemigos, desde rudos piratas hasta plantas que escupen veneno, pasando por zumbadores, temibles bucaneros que nos lanzan bolas de fuego e incluso implacables sargentos-robot, y todo ello mientras **resolvemos los diversos puzzles de cada nivel** y evitamos las muchas trampas que nos esperan. En resumen, una **aventura fresca y adictiva** que no podrás perderte.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: UBI-DISNEY
- Desarrollador: BIZARRE CREATIONS
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 4 ZONAS (18 NIVELES)
- Precio: 49.95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

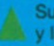
GRÁFICOS 89
Personajes grandes y detallados. Escenarios muy variados.

SONIDO 85
Buenas melodías, aunque se echa en falta más variedad.

JUGABILIDAD 90
Control sencillo, y desarrollo que engancha desde el principio.

DURACIÓN 86
Las dieciocho fases garantizan aventura para rato.

TOTAL 88


Su entretenido desarrollo y las fases de surf.


A veces la vista isométrica juega malas pasadas.

VALORACIÓN

Una aventura entretenida y fácil que, además, sigue fielmente el argumento de la peli de Disney. Además, tiene un desarrollo que siempre apetece jugar.

OK Nintendo Acción



La película más movida de Bond

007 NIGHTFIRE

¿Su segundo juego en Cube y aún dices que no sabes quién es Bond, hombre? Pues es el triunfo en persona.

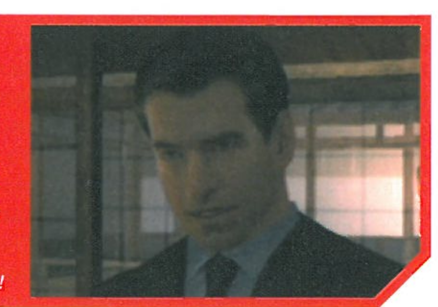
Si por algo se hace notar el señor Bond, es por su **intrínseca chulería.** Ya lo demostró en su anterior título para GameCube, y no iba a ser menos en éste. ¿Que el juego comienza a bordo de un helicóptero, en una situación límite, con una persecución por París y una chica a punto de morir? Tranquilos, el tío se las arregla para eliminar a todos los malos, terminar besando a la chica y celebrando el año nuevo con champán y todo. Y sin sudar, que no veas cómo se arrima de cerquita la niña que... ¡Sí, bueno! Este nuevo DVD tiene, además del careto de Pierce Brosnan, el James Bond del cine actual, **un argumento cercano a lo que se suele ver en sus películas**. De hecho, el comienzo recién narrado para todos vosotros en espectacular despliegue neuronal, es en realidad la intro del juego. Cuando terminas de salvar a la chica en un fácil pero satisfactorio aprendizaje de los controles más elementales, te quedas con cara de bobo (más, sí) **viendo un videoclip** y buscando el mando de la TV, porque esto se ha cambiado de canal o algo. Pero no, es un vídeo musical que da entrada al menú, por fin, del verdadero juego. Bond uno, tú cero.

Y a la izquierda

Aunque parezca una perogrullada, hay que dejar claro que Bond es el protagonista del juego. Nosotros podemos manejarle como queramos –de hecho, seguro que encuentras un modo de control que **se adapta a tus gustos en acción 3D**, porque hay un montón- pero nos parecerá que somos unos "mandaos" y que es él quien lleva el peso del asunto. Las ayudas de control como autoapuntar, o las muy útiles pistas que nos dan en el nivel de dificultad más fácil de los tres disponibles del tipo "vete por aquí, vete por allá", tienen buena ▶

¡PIERCE, PIERCE, FÍRMAME EL JUEGO!

La calidad de EA ha quedado más que patente en este título. Han conseguido, con un exhaustivo estudio de sus "pelis", que el actor Pierce Brosnan sea él. Vamos, que no veremos su "careto" todo quieto como en la foto de la comunión, sino que sus interpretaciones más personales salen a relucir. ¡Esa ceja!





Cada uno de los disparos hará que el escenario y los personajes se iluminen. Fijaos si hay detalle, que hasta las gafas del señor oriental reflejan la luz con realismo.



Uno de los aspectos más mejorados respecto al primer Bond es el diseño de los personajes. Todos están cuidados, pero cuando "ponen caras", se te cae la baba.



Conduciendo podemos elegir entre la vista exterior, subjetiva, o esta interior.

SÓLO BOND A los fans de Pierce Brosnan se les va a caer la babita. Este juego te pone dentro de su más famoso papel, y te invita a recrear todas sus típicas escenas.





Las explosiones típicas de cualquier película de Bond tienen mucha más cabida en un videojuego. Y EA se ha encargado de hacer mucho uso, sin abuso, de los "hiperpetes".



Estar por encima de la situación no impide que mires hacia abajo al disparar.



La recreación de la nieve es satisfactoria, y cuando se junta con humo... ¡No ves!

¿TIENE UD. ASTROPACIOS?

No, ese cacharro no existe, pero Bond tiene muchas más cositas para usar que seguro que le gustarán, señor raro.



Este mechero en realidad es una cámara fotográfica que...



...además de hacer fotos, localiza enemigos fácilmente.



El gancho para agarrarse a sitios altos también está aquí.



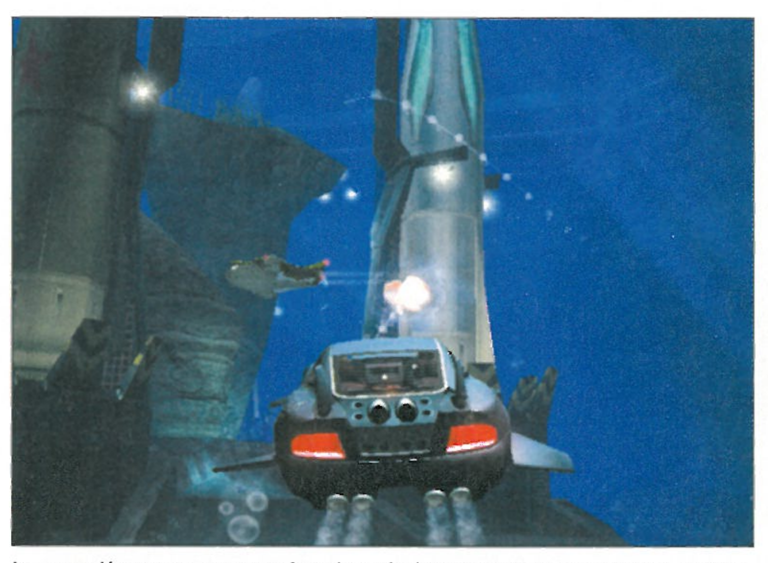
Y por supuesto, chalecos y munición se recogen por ahí.



A pesar de todos nuestros "gadgets", en ocasiones tendremos que hacer uso de la fuerza muscular de Bond. Menos mal que el hombre está preparado para todo.



Entre las veintiséis armas distintas que podemos manejar, encontramos algunas un tanto especiales, hechas de oro puro. Eso sí, hay que recargarlas como a las demás.



La sensación que provoca esta fase de coche bajo el agua es muy especial. Nuestro coche se desliza bajo el agua con un creíble movimiento de flotabilidad. Original



Si andas por ahí corriendo y recibes disparos sin saber de dónde, lo mejor es que te escondas y eches una ojeada con la cámara o el rifle. ¡Ah, condenado, ahí estás!

¿28? NO, NO, CUATRO 007

El modo multi, aunque no sea el mejor de Cube, tiene una gran cantidad de personajes, armas y escenarios. Resultón.





parte de culpa. Pero son los comentarios del chaval lo que tira para atrás y te hace pensar que en absoluto eres ese im... esa arrogancia personificada. Psicopatías aparte, el caso es que, por sandeces que divulgue, **el hombre habla en castellano, como todos los personajes del juego** (a la chica francesa se le entiende poco, pero por culpa del marcadísimo acento). Esto se agradece; nos mete en "la peli" mucho más, a pesar del inigualable carácter que manejamos. Entender a la primera que debes lanzar un misil "¡pero ya!" a los malos que van en el coche de delante, y no tener que leerlo o descifrarlo de fonemas extranjeros, es una ventaja para... Sí, vamos en coche.

¿Y en monociclo nooo...?

No, pero vamos, es lo que le falta. La variedad de la que hizo gala EA con su primer Bond sigue presente, y más a lo bestia. Ahora la cosa no va "disparo, conduzco, y mi carro luzco". En esta ocasión **el guión nos lleva incluso a meter el coche bajo el agua** (tranquilos, que rula como un submarino, también), a pillar una moto de nieve con metralleta gorda incorporada, e incluso en las fases de vista subjetiva tenemos **cámaras en tercera persona para ciertos movimientos**, como deslizarse por cables o esconderse de los malos. Nada es imposible gracias a la simplificación de controles que los programadores, oportunamente, han incluido. Al igual que en el anterior "007", **las fases de conducción tienen una calidad que ya querrían para sí algunos del género**. Además del citado buen control, la velocidad que se alcanza y el detalle gráfico dejan con ganas de jugar cien fases más, y todas seguidas. Calidad visual que se deja notar también en las fases de acción 3D, aunque resultan mucho menos espectaculares. Lo más destacable de estos niveles es el **acertado movimiento de los enemigos** (esquivan con mucha maña y naturalidad, los malos estos), **la gesticulación de los personajes** principales y unas **muy buenas texturas en los decorados**. Texturas que, lamentablemente, bajan su calidad en los modos multijugador. Aunque también son muy completos, con **opciones originales y una barbaridad de parámetros a variar**, que mantienen "el interés" (los piques, vale) por largo tiempo. Con todo, merece la pena vivir esta película de acción por **la emoción que mete en el cuerpo y su variedad de situaciones**, aunque no sea la culminación del género. Y de hecho, ¿de qué genero es todo esto? Es una "peli" de Bond, y ya está.



Los modos multijugador también se pueden jugar solito. Tu Cube incluso puede manejar a tus compañeros de equipo.

¿Parece que no hay nada ahí, excepto los reflejos del sol y una plataforma? Pues se ve, se ve a un señor que se va a enterar.

¡A LAS ARMAS!

Además de la típica pistola, Bond es capaz de manejar ametralladoras, granadas, minas, fusiles, ballesta, lanzamisiles...



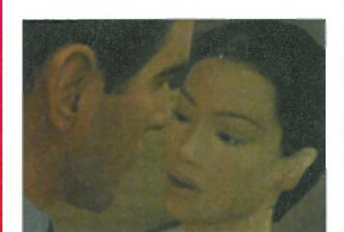
Uno de los decorados que mejor muestra el cuidado puesto en el apartado visual es la mansión de la primera fase. Además de haber por allí gentes muy majas, también.

CAZA RECOMPENSAS

Como en otros títulos, los rehénes también son una parte de los objetivos a cumplir en algunas fases. Lo que ocurre de especial es que Bond, pues... es Bond...



...y no basta con pegar unos tiros a los malos y salvar a la chica, no.



La tía se queda "prendaíta" del mozo y ¡se besan! ¡En público!





Kiko no es la única mujer con sugerente vestimenta. Todas tienen sus bellezas.



¿Otro juego? No, no, es que esta cámara sale al disparar un misil dirigido... por ti.



La espectacularidad está a la par con las pelis de Bond. Mirad cómo vuela el malo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92

▲ Los decorados tienen una pinta excelente. En gestos e interpretación, un flipe.

▼ Prepárate a perder calidad y velocidad en multijugador.

SONIDO 93

▲ La banda sonora típica del personaje, y además un doblaje muy satisfactorio.

▼ Las melodías nuevas resultan demasiado ambientales.

JUGABILIDAD 91

▲ Se aprende muy rápidamente con el preludio. Y se puede elegir tipo de control.

▼ Sin las ayudas de control resulta brusco en los giros.

DURACIÓN 91

▲ Doce fases, doce modos multijugador, y tres niveles de dificultad que te harán sudar.

▼ Cambiaríamos seis modos por mejor calidad en multi.

TOTAL 92

▲ Una peli de Bond. Shooter **diferente**, y doblado.

▼ Mientras no tengas que jugar a **pantalla partida**, te parecerá estupendísimo.

VALORACIÓN



SI, ESTÁ CLARO QUE ERES BOND, MACHO

Quien vaya buscando un juego tipo "Doom" que no se parezca en nada a "Doom", que deje de buscar. Este "pelijuego" muestra en pantalla todo lo que en el cine alucina a... a quien alucine, vaya. Aún sin ser nuestro héroe preferido, consigue un ambientazo gracias a los vehículos, las chicas, el doblaje... Molón.

EL RANKING

1. TimeSplitters 2
2. 007 Nightfire
3. Die Hard

En la variedad está el gusto, y "Nightfire" nos ha gustado una barbaridad, sobre todo por eso. Claro que, por duración y calidad en modos multi, "TS2" sigue imponiéndose, ¿eh, McClaine?



Anticipando el Episodio III

STAR WARS GUERRAS CLON

Una gran amenaza se cierne sobre la galaxia y los Jedis necesitan tu ayuda. ¡A qué esperas, pilla un mando hombre!

Después de disfrutar de los intensos duelos aéreos de «Rogue Leader», **la Fuerza vuelve a instalarse en GameCube.** Y lo hace por todo lo alto, con un juego cargado de acción, de corte similar a su antecesor pero con **un desarrollo más variado.**

El argumento nos sitúa en plenas «Guerras Clon», es decir, justo **después de la última batalla de «Star Wars: Episodio II».** Nos mete en el papel de tres afamados caballeros Jedi: **Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi y Mace Windu,** con la misión de impedir que el Conde Dooku se haga con el control de la galaxia. Esto supone que vamos a superar **16 misiones,** cada una con sus correspondientes objetivos (casi todos nos los dan sobre la marcha), como proteger convoyes, acabar con engendros mecánicos enormes o perseguir a determinados enemigos. Como veis, la **variedad de las misiones** está más que garantizada.

Jugabilidad explosiva

Nuestra flota cuenta con un buen puñado de naves (tanto aéreas como terrestres) bien preparadas para derribar a todo "quisqui" que se nos cruce. En realidad de eso se trata aquí, de descargar una buena ración de adrenalina liquidando clones, y de disfrutar, por supuesto, de toda la puesta en escena de "Star Wars", que la hay. Aunque con eso no se termina el juego. En ocasiones habrá que bajar de las naves y, **sable láser en mano, recorrer "a patita"** los escenarios mientras nos encargamos de las tropas de Dooku. Un salto que da variedad al desarrollo, aunque ni las fases a pie ni las persecuciones con motojet nos han parecido tan divertidas como el resto. Por fortuna, estos niveles no tienen el mismo peso que los demás, y enseguida pasan a mejor vida.

Para terminar, vamos a recalcar que la ambientación es fenomenal (¡incluyendo el **perfecto doblaje en castellano!**), y pone la guinda a un juego con el que pasaréis buenos ratos de "galáctica" diversión.



De cuando en cuando nos bajamos de la nave y le damos caña a los enemigos con la espada de luz y vista en tercera persona.

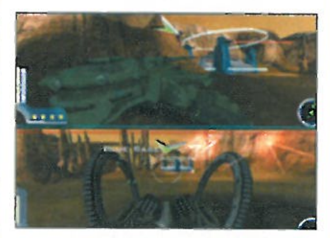
Aunque la sensación de velocidad está bien conseguida, las fases a los mandos de motojets resultan cortitas y algo sosas.

PURO STAR WARS

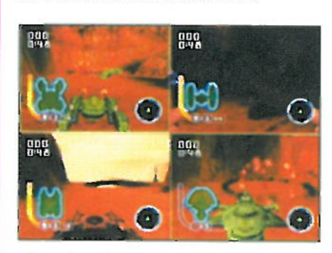
El universo creado por George Lucas está muy bien reflejado en este «Guerras Clon». Los fans sabrán agradecerlo.

RETOS MULTIJUGADOR

En «Guerras Clon» podemos participar en duelos para cuatro jugadores a lo largo de cuatro modos de juego distintos, todos ellos increíblemente divertidos.



A dos jugadores, los gráficos no se resienten lo más mínimo.



Los Deathmatch a cuatro pura adrenalina. ¡No vas a parar!



Para llevar a cabo las misiones, contamos con varios modelos de naves diferentes, tanto aéreas como terrestres. Todas lucen aspecto genial... y un buen armamento.



Las secuencias FMV nos van contando la historia que se esconde detrás del juego.



La vista en primera persona nos permite apuntar con mayor comodidad.



Aunque neblinosos, los escenarios poseen una calidad más que aceptable.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88

▲ Escenarios y vehículos son fiel reflejo del universo Star Wars.

▼ La niebla no se ha querido perder la fiesta de Lucas, y campa por los escenarios.

SONIDO 92

▲ La banda sonora es la de las películas, y está en castellano.

▼ No hay demasiados diálogos durante las fases.

JUGABILIDAD 86

▲ Los niveles de combate son muy entretenidos, y el control de las naves es satisfactorio.

▼ Las fases a pie y las de persecución no están bien terminadas. Se quedan sosas.

DURACIÓN 89

▲ 16 misiones más multijugador dan para meses de diversión.

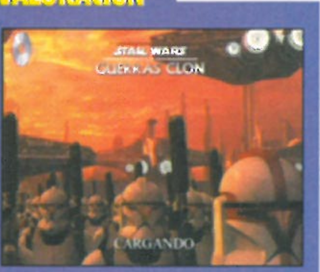
▼ Está un poco flojo en modos de juego.

TOTAL 89

▲ La **variedad de niveles y la logradísima ambientación. Está doblado al castellano.**

▼ El **desarrollo del juego es algo irregular.** Se abusa de la niebla en los escenarios.

VALORACIÓN



DESCARGA DE ADRENALINA

Lo último de "Star Wars" para GameCube nos ha dejado un buen sabor de boca. Su elevado nivel de acción y su variado desarrollo harán las delicias de cualquier seguidor de este tipo de juegos. Y si encima os mola el rollo "Star Wars", «Guerras Clon» se convertirá en un juego indispensable para vosotros.

EL RANKING

1. Rogue Leader
2. Guerras Clon

El genial simulador aéreo de Factor 5 nos sigue alucinando aún por su impresionante nivel gráfico y gran jugabilidad. «Guerras Clon» no llega a esas cotas de genialidad pero, a cambio, es más variado.



Cuanto más juegues, más te gustará

TY, EL TIGRE DE TASMANIA

Recorre la isla de Tasmania y libera con tu boomerang a sus habitantes en este "salvaje" plataformas.

Poco después del estreno de Taz (en «Taz Wanted»), tenemos que dar la bienvenida a un paisano suyo, un tigre con calzoncillos horteras y cara de "malaleshe", que protagoniza un nuevo plataformas. Y parece que la rivalidad "familiar" se va a trasladar a la pantalla...

Pero hay más rivales

Y eso que el planteamiento del juego recuerda más al del fontanero Mario, puesto que en cada nivel tenéis que completar una serie de **minimisiones** como buscar koalas en la nieve, rescatar unos "bichos" llamados bilbys, echar carreras montados en un jabalí enorme o recorrer los fondos marinos de la isla. En total, **más de 15 niveles** a explorar (algunos realmente amplios), más varios escondidos por ahí.

Para derrotar al malote del juego dispones de un **amplísimo arsenal** en forma de "boomerangs, que incluso el mismísimo James Bond envidiaría (hasta 12 diferentes para "cascar" al enemigo). Y ya que estamos, ¡qué enemigos! Aunque no destaquen por su variedad, lo hacen por su simpatía (muy graciolos los tíos...) y por su número. En total, **más de 50 personajes** entre amigos y enemigos con los que podrás hablar en **¡perfectísimo castellano!** Sí, el juego está doblado (y muy bien), lo que no sólo contribuye a aumentar la diversión, sino que además le da mucha vidilla y nos mete más rápido en la historia.

Hablando desde el punto de vista técnico, las cámaras son quizá la parte más floja, aunque para esas perspectivas más "delicadas" siempre podemos ajustar la vista a mano. Aunque gráficamente no resulte demasiado llamativo, el apartado sonoro os va a impresionar. Las melodías son divertidas y pegadizas, animan a jugar y cuadran perfectamente con el tipo de juego que tenemos entre manos.

Puede que a primera vista, «Ty el tigre de Tasmania» no te parezca gran cosa, pero lo cierto es que cuanto más juegues, más te enganchará. A nosotros nos pasó.



El agua en Australia está repleta de escualos, buceadores enemigos y otros monstruos que van a pillarnos.



Los personajes tienen un diseño muy original. Hasta los enemigos más furibundos nos pueden hacer reír.



Estos lagartos no son muy peligrosos, salvo cuando te atacan en grupo, así que ya puedes andar con dos ojos... o tres.



Además de los boomerangs, el otro arma de Ty será su boca, o dentadura mejor dicho... por si hay hambre y tal...

POR TIERRA, MAR O AIRE...

Ty es un tigre de lo más aplicado y prueba de ello es que a lo largo del juego aprenderéis a planear, montar en "gorrino", bucear y muchas otras acciones más.



Los arbustos se mueven al pasar, un detalle de lo más "natural".



En el agua, cuidado con las minas, que "saben dónde estás".



Planeando vais a dar unos saltos que ni un canguro.





Si te gusta el marisco, en la playa encontrarás mucho; lo malo es que para acabar con cangrejos como éste hay que ser más cabezones que él, que ya es difícil.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84

▲ No muy espectaculares, pero sí divertidos y resultones.

▼ Salvo los personajes principales, el resto nos ha parecido un poco soso.

SONIDO 92

▲ La música es muy pegadiza y variada en cada nivel.

▼ Para nuestro gusto, se echan de menos algunos efectos. Si es que somos de exigentes...

JUGABILIDAD 88

▲ Sencillo de manejar, con un desarrollo entretenido.

▼ Algunas veces los ajustes de cámara no lo ponen fácil.

DURACIÓN 84

▲ Cuesta completarlo con buenas puntuaciones. Incluye extras en forma de trucos.

▼ Una vez terminado, no ofrece más alicientes.

TOTAL 87

▲ El **sonido** destaca sobre el resto de elementos. La mecánica plataformera.

▼ **Gráficamente** no es demasiado espectacular. La cámara es floja.

VALORACIÓN



UNA AVENTURA DE LO MÁS SALVAJE

«Ty, el tigre de Tasmania» a simple vista puede no parecer nada del otro mundo, pero es el típico juego al que te vas aficionando a medida que te metes más. Si eres de los que se pirra por «Mario Sunshine», te vas a encontrar un juego con el mismo planteamiento pero sin tanto carisma, y bastante más facilito la verdad. Con el rey no se puede meter uno.

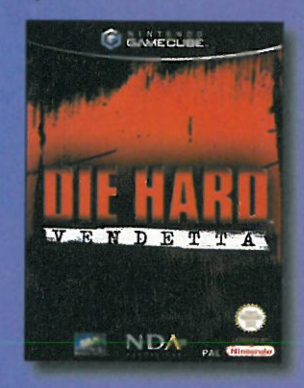
EL RANKING

1. Mario Sunshine
2. Crash Bandicoot
3. Ty, el tigre de Tasmania

Nada, que a Mario no se le hace sombra por muy salvaje que se sea. Crash no tiene exactamente el mismo esquema de juego, pero es más jugable y largo que Ty, tercero por los pelos.

FICHA TÉCNICA



- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Desarrollador: BITS STUDIOS
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Edad: MAYORES DE 18 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1

- Misiones: 11
- Datos: 19 ARMAS DISTINTAS
- Modos: 1

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Una nueva "Jungla de Cristal"

DIE HARD VENDETTA

¡No cuentes más películas, tío! ¡Si de verdad eres el de la "Jungla de Cristal", acaba con la mafia de L.A. ya!

Dicho y hecho. El juego del que tanto hemos hablado y que tanto nos atraía desde el inicio de su desarrollo (el tema de la Inteligencia Artificial era muy interesante), ya está en nuestras zarpas. Como supondréis, el papel de John en esta **historia alternativa de la serie "Die Hard"** es tan afortunado como de costumbre. La historia comienza con el debut de su hija en la policía. En su primer día, la muy hábil ha conseguido **convertirse en rehén** de un grupo de mafiosos que están asaltando un museo de arte. Y John, que iba a desayunar un no sé qué, el hombre, acaba de verlo todo por la tele. ¿Qué hacer? ¡PUES IR ALLÍ Y LIARSE A TIROS CON TODOS Y...! Tranquilos, porque sí, iremos allí, pero, al uso de los guiones peliculeros, **no todo consistirá en pegar tiros** y tumbar gente cuales bolos. De bolera.

No era una bola

Lo prometido de la I.A. es cierto. Tendrás que **utilizar tu inteligencia** al mismo nivel de la de los enemigos, por lo menos, porque en este **shooter subjetivo,** al encontrarnos con los malos, no suelen dispararnos de primeras. Pueden verte y agacharse tras un mostrador, correr hacia una esquina, llamar a sus compañeros para ponerte a caldo entre todos... Y **aparte de verte, también pueden alarmarse por** ▶

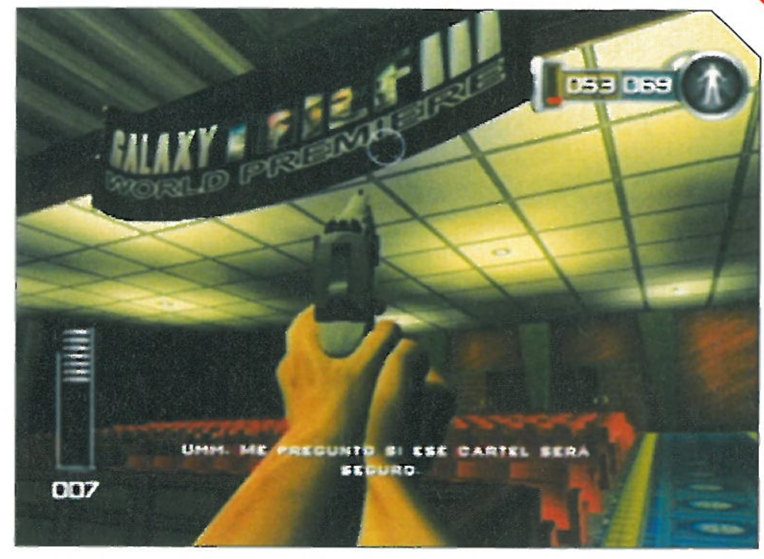
¿ESTO ES UN JUEGO O UNA PELÍCULA, TÍO?

Tranquiiilo, John. No te liiies. Es un juego, sí, y el desarrollo es de lo más normal hasta que, en las situaciones más arriesgadas, aparecen escenas como ésta: la muerte de un enemigo, a cámara lenta y en primer plano. Y con la cámara de bala, que sigue el proyectil, también se flipa uno.





Los rehénes son gente agradecida. Aunque no nos darán energía ni munición, sí que nos soltarán alguna interesante pista para poder continuar la búsqueda de los malos.

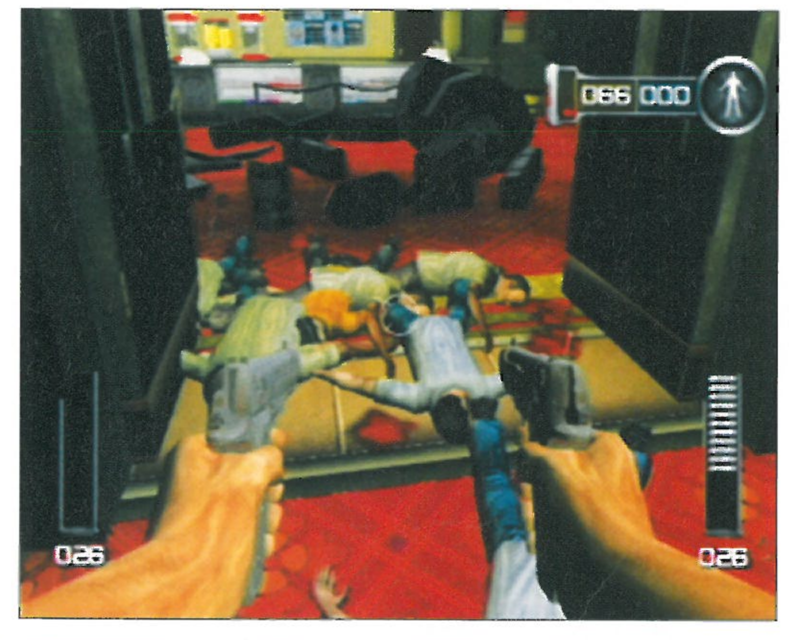


Cuando nos encontremos un poco perdidos, el propio protagonista hablará para sí mismo, de forma que queden claras las posibles salidas del atasco neuronal.



Los enemigos más distraídos, como éste, son los mejores candidatos a rehénes

PELICULERO **Jugarlo ya divierte, pero, con tanto efecto especial y planos espectaculares, basta con echar una partida para sentir toda la emoción de las pelis.**



SÓLO PARA ADULTOS

Algunas de las imágenes que veréis serán más "fuertecillas" de lo normal. ¿No habéis leído lo de Para Mayores de 18?



Delincuentes atracando a un transeúnte, gritándole y todo.



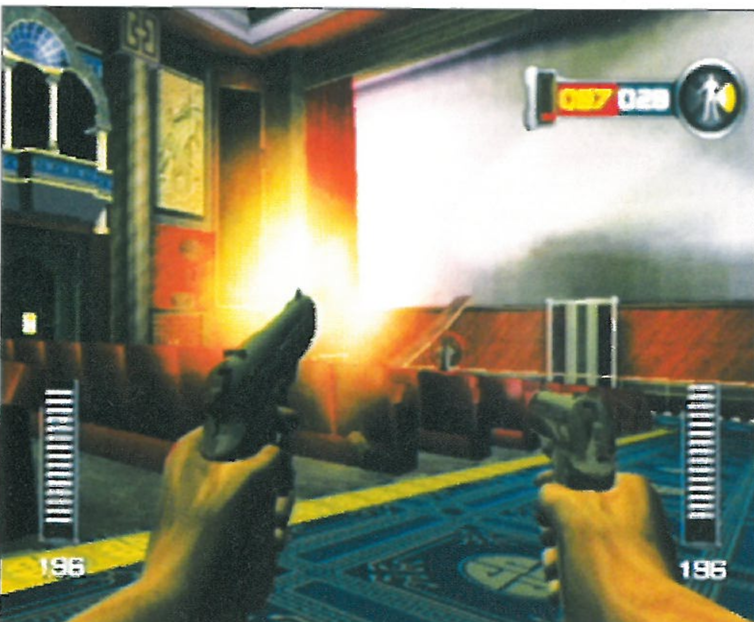
Escenas pelín agresivas, como este flechazo en la gafa.



Vocabulario altamente zafio, que escuchamos de viva voz.



Y, como el tío es un ligón, pues alguna mozuela se insinuará.



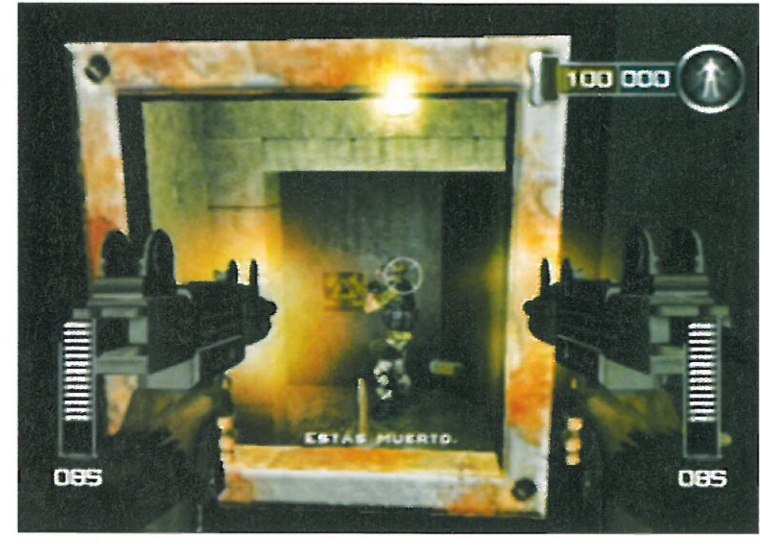
Como en las películas, John podrá manejar una o dos armas (de la misma clase) a la vez, que para eso tiene dos manitas. El estruendo que arma en un momento, él solito.



Entre los accesorios están las gafas de visión nocturna. Para el metro.



Aunque gráficamente no sea la panacea, los escenarios tienen buenos detalles.



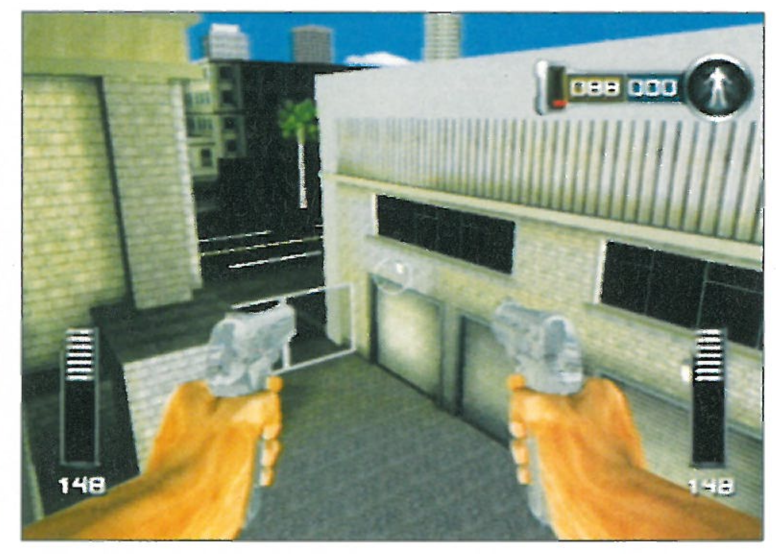
Aunque hay pausa entre fase y fase, el argumento no se salta un minuto de la vida de John. Los conductos de ventilación del museo nos llevarán al metro de L.A.



Las diecinueve armas son un dechado de virtudes y eficacia, pero... a veces nos encontraremos sin munición. Aún así, con los puños también se defiende uno bien.



Agacharse o echar cuerpo a tierra no es sólo virtud de John. Los enemigos también suelen buscar parapeto tras cajas y mostradores... si es que no salen corriendo.



¿Y por qué no iba a saltar? John tiene la capacidad de trepar por escaleras, y subirse a objetos. Si hemos llegado a esta cornisa, intentémoslo con la de enfrente.

TE TOCA HABLAR

Y si no hablas con nadie, te quedarás atascado en la primera fase. Aunque también escucharás diálogos banales.

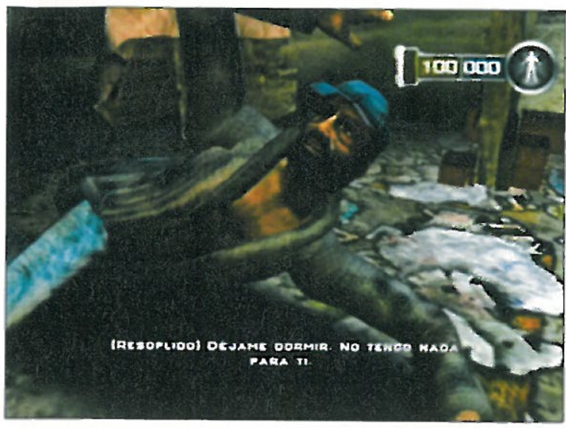




oírte si llegas dando zapatazos o pegas tiros; aunque el modo Furtivo, andando despacito y con el arma en alto, está para evitarlo. E incluso los hay que pueden **reconocerte por tu ropa**. Aparte de que haya enemigos cinéfilos (a ver cómo te reconocen, si no es viendo tus pelis), también los hay que tienen la peculiar manía de...

Hacer rehénes

Es **la innovación más llamativa** y molona de este título: ¡se pueden hacer rehénes! Todo está en alcanzar, en modo sigilo, la espalda de un enemigo y pulsar A. **¡Lo habrás cogido por el cuello, y lo tendrás a tu merced!** Emocionante, sí. Pero dependerá de a quién cojas para hacerte con la situación o pifiarla. Si pillas al líder del grupo de malos, todos los demás **tirarán el arma por orden de su jefe**. Podrás arrestarlos a todos, interrogarlos si es preciso... Pero si coges al que no es... ¡prepárate a recibir tiros! Claro, que **los malos también hacen rehénes**, también. El primero de ellos será la idi... tu hija. Está retenida por un señor muy calvo pero de frondoso mostacho que apunta con un arma a su (de ella, evidentemente) cabeza. Aunque ya te habrás cargado a algunos exactamente iguales que él antes de llegar a este punto (la variedad de personajes no es el fuerte de este juego), ahora tendrás que utilizar un arma con mira telescópica, para disparar de lejos y que no te vea. Y utilizar el **¡Tiempo de Héroe!** Es **un "estado" en el que John percibe al doble de velocidad** que lo normal. Es decir, que verás todo a cámara superlenta, pudiendo disparar a diestro y siniestro casi sin peligro de recibir un disparo enemigo. Para quien lo jugase, el efecto es el mismo que cuando te tomabas el "reforzador" en «Perfect Dark» de N64. Y no es el único **momento peliculero** que veremos, también están la cámara de bala y las muertes lentas en primer plano. De hecho, **el juego parece más una película que el típico shoot'em up** subjetivo. Y esto es posible gracias a la versatilidad de nuestro prota. Puede saltar de tejado a tejado cual héroe plataformero, escuchar tras una puerta a lo vecina-ermitaño, tumbarse bajo un vagón de metro para evitar ser embestido... y hablar. **Hablar con todo personaje que veas, en castellano**, con tres o más pistas para cada personita, y con tu prota hablando exactamente igual que en las películas que has visto. ¿Se puede pedir más? Pues... sí. Si el apartado gráfico fuese más espectacular, el control más preciso, o hubiese modos multi, estaríamos hablando del mejor shooter de Cube.



John puede ponerse disfraces. En este nivel, conseguir un look de indigencia y mendicidad es la única forma de avanzar.

Los enemigos preparan emboscadas y trampas. Si abrimos la puerta, el rehén moriría. ¡Irrumpamos por la ventana, pues!

¡ES BRUCE! El actor que dobla las pelis de Bruce Willis, Ramón Langa, es el mismo que pone la voz al héroe de «Die Hard Vendetta».

¡ESE REHÉN DE MODA!

Lo más original de "DHV" es poder agarrar a un tío por detrás y usarlo de escudo humano. Sus propios compañeros le disparan si es un "mindundi", pero si es el jefe...



...todos los componentes de la banda soltarán las "pipas" y...



...podrás esposarlos, coger sus armas, y hasta interrogarlos.



Podemos hacer que el juego resulte más fácil si, en las opciones, activamos la ayuda de autoapuntar. Así hasta el más torpe puede poner a los malos a caldo.





¡ARMA NUEVA! Y encima es un rifle de francotirador, con mira telescópica.



Entre los aspectos gráficos que no llenan está la recreación del agua. Paradójico.



Antes de comenzar podemos ir a la academia a entrenar los movimientos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88

▲ ¡Efectos de cine para vista subjetiva! Luces muy realistas y movimientos resultones.

▼ Un mayor número de polígonos para enemigos y escenarios no habría sobrado.

SONIDO 94

▲ ¡VIVA RAMÓN LANGA! ¡Y los demás actores de doblaje al castellano, también!

▼ Algunas veces suena cerca lo que está lejos y viceversa.

JUGABILIDAD 92

▲ Con las ayudas en el control, no podrás parar de avanzar.

▼ Sin las ayudas, tendrás que ajustar la sensibilidad de los dos sticks. Y echarle ganas.

DURACIÓN 85

▲ Once fases, tres niveles de dificultad y un control que casi conforma otro nivel más.

▼ No ofrece multijugador, y eso no se hace en GC, hombre.

TOTAL 90

▲ Te sientes **dentro de una peli** gracias a acción y doblaje.

▼ Técnicamente tiene "peros". **Y sin multijugador...**

VALORACIÓN



¡Y SIN HABER VISTO NI UNA PELÍCULA, TAMBIÉN!

Aparte de que a los fans nos alucine eso de que Bruce Willis suene a Bruce Willis, y en castellano, "Vendetta" es un título meritorio. Por IA, por lo innovador de los rehenes, por variado, por argumento cuidado... Podrás jugar a otros, pero la emoción de "DHV" te dejará su huella.

EL RANKING

1. Time Splitters 2
2. Jedi Outcast
3. Die Hard: Vendetta

Una IA que espanta dinosaurios y arruga el esmoquin de Bond, no podía quedarse fuera de la lista. "TS2" será más completo, "Outcast" más bonito, pero "Die Hard" arrasa en acción.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HUDSON SOFT
- Tipo de juego: TABLERO
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Fases: 50 MINIJUEGOS
- Personajes: 8
- Modos: 1 + 2 MULTIJUGADOR

- Precio: 54,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

La eterna lucha entre colegas

MARIO PARTY 4

¡Avisa a los amigos! Vamos a "arrejuntarnos" para ¡echar un "Mariolo Parto" en Cube! ¡Voy a por refrescos!

No es plan de ponerse a decir cómo funciona esto, ¿no? ¿Eh? Bof... Bueno, pues, desde siempre, los "MP" han sido juegos para pasar una tarde entretenida con los amigos. Un juego de tablero de los de **tirar dados, contarse tal y caer en pascual**. Lo que pasa es que, al final de cada turno, la cosa vuelve a sus orígenes, que para eso tenemos un mando en la mano, y **se disputa un jueguecillo de corta duración** para ganar monedas. Las monedas permiten comprar estrellas, y el que más estrellas tenga al final de tantos turnos, pues... gana. Lo especial, lo que lo hace Nintendo de pura cepa, es que los personajes que manejar son **los más famosos de la casa.** Y todos los **tableros están poblados por criaturillas conocidas** como el fantasma Boo, la tortuga Paratroopa (con alitas), un Goomba, que es una seta, o Kinopio, la seta de las pintas rojas que zampábase Mario años ha. ¿Jugamos ya o tenemos que contarte...? Bof...

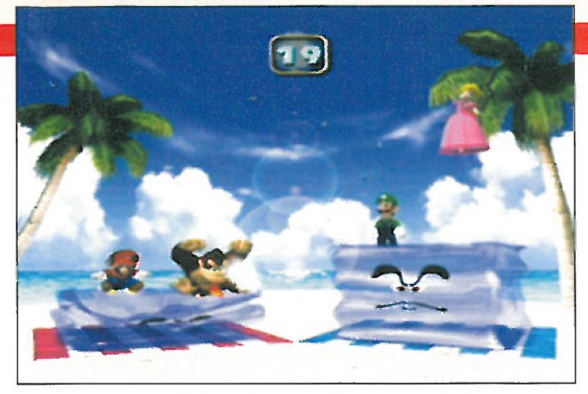
¿Estamos ya las tres?

Sí, **las 3D reales están aquí.** Es decir, que por fin los escenarios están moviéndose de verdad (no con samples), el fuego ilumina, y todos los efectos en general son de los buenos, de los que hace Cube con la gorra. Pero... **¡la verdad es que daba igual!** Bueno, importa en cuanto a estética, pero a la hora de jugar, los mismos que disfrutábamos tardes enteras con "MP3"**, hemos babeado con "MP4".** Esto quiere decir que el nivel de jugabilidad está de nuevo por las nubes, que los minijuegos nuevos son **tan originales y adictivos como era de esperar**, y... que todo sigue igual. A pesar de quitar unas cosas (¡ay, mi seta "reversa"!) y poner otras (¡oh, tu seta "mini"!), **Mario sigue siendo ¡el rey de las fiestas!** Y hacía falta que lo conocieran en Cube.

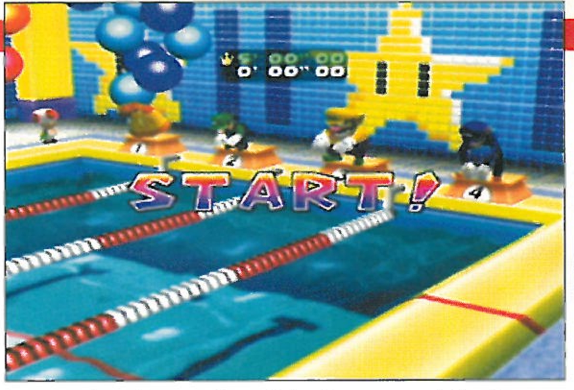
¿ME LO TRADUCE, "BOOEN" HOMBRE?

En esta revista hemos alabado muchas traducciones, pero en esta ocasión, es para estar "orboolloso" de Nintendo España. Aparte de encontrarnos todo en castellano (menos algunos gráficos, claro), Nintendo ha tenido el detalle de adaptar incluso el "vocaboolario" de Boo.





Los juegos por parejas incluyen pruebas tan originales como desinflar un flotador. Requiere destreza y trabajo en equipo.



Los remojones lo son más en Cube. Porque ya sabéis cómo se las gasta nuestra maquinita con el agua, ¿no? ¡A por el récord!



Los bloques sorpresa ahora son cofres sorpresa, pero siguen conteniendo cosas apetitosas como ¡una estrella por la cara!



También nos vemos practicando la caída libre con un globo atado a la cintura... y recogiendo monedas por el camino, claro.

NO... SI AL FINAL... VERÁS

Verás y jugarás otro rato, querido. Tanto en modo historia, de un solo jugador, como terminando un "parto" con gente, el juego nos invita a seguir disfrutando con...



...los regalitos que nos entregan si ganamos. Unas majuelas figurillas.



Con la Sala Extra. Un cachondeo regido por los piedros más cutres.



E incluso Bowser nos ofrece sus juegos e insultos. ¡El no parar!





Uno de los más disputados y con más gritos es el de los globos de colores. La seta saca una bandera y hay que acertarle al globo que tenga el mismo color. ¡Hala Wariolo!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

87

- ▲ Buenos efectos de luz, agua, viento... Modelos poligonales sin ángulos visibles.
- ▼ Los escenarios de los tableros no toman parte en el juego.

SONIDO

83

- ▲ De nuevo las alegres melodías se llevan todas las miradas.
- ▼ No hay voces en castellano, pero porque no hay casi voces. Suena demasiado "acartuchado", para ser Cube.

JUGABILIDAD
93

- ▲ Entre lo fácil que son los minijuegos, y el mando... ¡un poco más y se juega solo!
- ▼ Algunos ítems son un poco inútiles. Y se echa en falta más oportunidad de trampeo.

DURACIÓN
92

- ▲ Cuenta con el inagotable modo "Fiesta". ¡Y sorpresitas!
- ▼ ¡Porras! ¿Cómo es que tiene menos juegos que "MP3"?

TOTAL 92

- ▲ Ya está en GC. Muy mono, en castellano y **jugabilísimo.**
- ▼ Cube da mucho más de sí, pero es que tampocooo...

VALORACIÓN



¿SEGURO QUE PUEDES RESISTIRTE?

La cuarta entrega de los "fiestos mariolenses", primera para Cube, se presenta como la mejor opción, si eres nuevo en el mundo Nintendo, de vivir las tardes más risueñas de tu vida junto a los amigos y la consola (para que luego digan que asocializa, esto). Claro que, si eres veterano y tienes los demás "MP"... ¡Pero es que tiene juegos nuevos!

EL RANKING

1. Mario Party 4
2. Mario Party 3 (N64)

La única comparación posible es consigo mismo, aunque sea en N64. Y se supera entrega tras entrega. Quizá en esta ocasión la jugabilidad haya sido mantenida, no aumentada, pero es más bonito que en N64, claro.



Los monstruos también son héroes

MONSTER FORCE

Drácula, Frankenstein y el Hombre lobo, en versión junior, protagonizan una entretenida aventura de acción.



Disponemos de tres tipos de disparo, que además podemos potenciar con distintos ítems. Aunque manejarlos es algo complicado, su uso es fundamental.

EQUÍPATE BIEN, MONSTRUO





Busca en Monsterland y encontrarás salud, potenciadores de disparo, reliquias para defensa... y si no, ve a la tienda de Igor y cambia tus átomos por cosas.



El esquema de juego es sencillo: matar enemigos, recoger llaves, abrir puertas...



Los protagonistas son las versiones junior de Drácula, Frankie y Hombre lobo.



En algunas fases tenemos que huir en un tiempo límite o luchar contra un jefe final.

Os imagináis un mundo donde los monstruos convivan apaciblemente con el resto de seres humanos? Pues ése era el proyecto del Dr. Víctor Frankenstein, creador de los tres protagonistas de este cartucho. Pero claro, eso era antes de que su laboratorio fuera arrasado y él desapareciera. Por eso sus tres ayudantes, **Drac, Frank y Wolfie** (versiones junior de los Drácula, Frankenstein y Hombre lobo) están más desconcertados que nunca. En el laboratorio sólo han encontrado unos extraños seres, con forma de calabazas, que no tienen nada de amistosos. Así que, codo con codo, se ponen a trabajar para resolver el misterio...

¡A por Frankenstein!

Para encontrar al profesor, tenemos que recorrer los **27 niveles** de Monsterland, ambientados en 9 fases distintas que siguen **un desarrollo similar:** desde una vista aérea vamos luchando contra los enemigos que nos salen al paso, utilizando indistintamente cualquiera de los tres personajes disponibles para **combinar sus habilidades.** La cosa se completa encontrando llaves para abrir puertas, superando pequeñas pruebas entre niveles y recolectando ítems como bombas, vidas extra o potenciadores de disparo. En esencia, **una aventura de acción** donde se mezclan un desarrollo entretenido con una realización técnica bastante decente. Y no te fíes de su aspecto infantil, **es más difícil** de lo que parece.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Batería: **SÍ**
- Passwords: **NO**
- Datos: **MINIJUEGO PARA 2 JUGADORES**
- Precio: **54,00 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 73
Personajes poco detallados y escenarios normalitos.

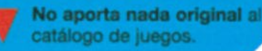
SONIDO 75
La música es agradable, pero se limita a cumplir.

JUGABILIDAD 77
Buen control de los personajes, no así de los tipos de disparo.

DURACIÓN 80
Su aspecto infantil engaña: tardaréis bastante en completarlo.

TOTAL 76


Desarrollo desenfadado que invita a avanzar.


No aporta nada original al catálogo de juegos.

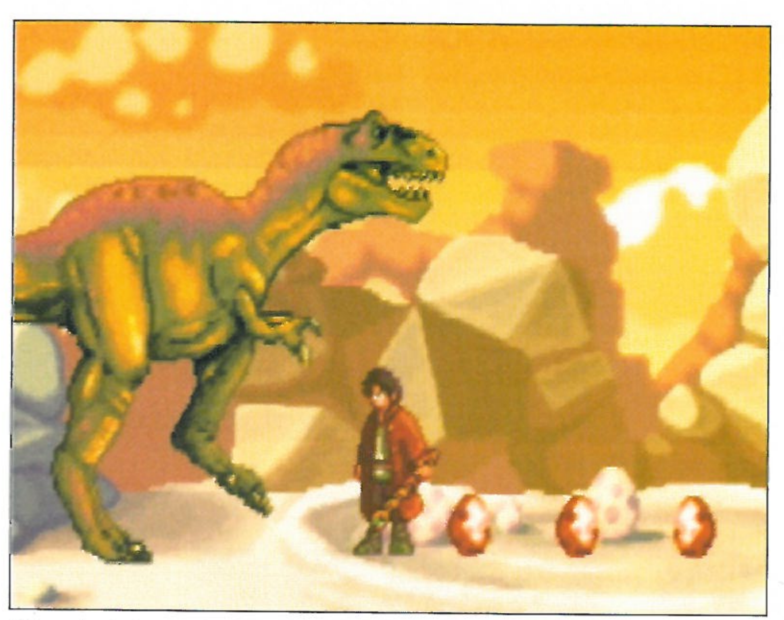
VALORACIÓN

Simplemente entretenido. La historia y los protagonistas podrían haber dado más de sí. Fallan los gráficos y no haber aprovechado sus posibilidades.

Plataformas y dinosaurios, ¡qué cóctel!

DINOTOPIA

Para resolver el lío en que te han metido unos piratas, vas a tener que saltar, trepar, volar, bucear... ¡y divertirte!



El tamaño de los personajes impresiona, y más cuando se trata de tiranosaurios. Éste no tiene cara de viejo amigo de la universidad, así que lo mejor será salir por piernas.



Este bicho nos sirve de transporte en algunas fases. Original diseño, chaval.



Por variedad de localizaciones que no quede. Ah, sí, esto es un bello pueblo...

INTERESANTES VEHÍCULOS





Además de recorrer los submundos de Dinotopia a pie, también disponéis de un pterodáctilo, un submarino con tenazas, y un "transportesaurio".

En estos saltos al vacío podemos admirar los planos de scroll de los escenarios.

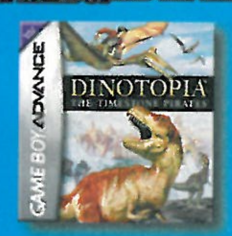
Con el objetivo de robar una piedra mágica oculta en el territorio de los Tiranosaurios, los piratas han secuestrado sus huevos y los han llevado a Dinotopia. Los dinos, cabreados, amenazan con destruirlo todo. Así que a Clayton, héroe de esta historia, no le queda otra que recuperar los huevos y cargarse a los piratas. Vaya, que tiene que salvar la ciudad de Dinotopia, una bonita civilización en la que conviven humanos y dinosaurios, y que además es una licencia que ha vendido millones de libros, arrasa en una serie de dibujos animados, y ahora se estrena en Game Boy Advance.

Bonito y muy variado

Todo eso se ha llevado a la pantalla en forma de colorista aventura de acción, en la que destacan su **variado desarrollo y un aspecto gráfico muy cuidado.** A lo largo del juego montamos en pterodáctilo, pilotamos un submarino, usamos el bastón solar para dar caña a los piratas, corremos, saltamos, en fin mostramos habilidad y reflejos, y nos devuelven paisajes de ensueño. Sí, **escenarios flipantes, llenos de texturas y buenos detalles,** que se acompañan de un logrado diseño de los dinosaurios y un tamaño bastante respetable de los sprites. Aunque nada de eso tendría mayor sentido sin un buen control, y lo tiene, o una duración razonable. Bueno, digamos que es más bien facilito, pero lo que importa es que **entretiene** y que se adapta a cualquier usuario.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **TDK MEDIACTIVE**
- Desarrollador: **RFX INTERAC.**
- Tipo de juego: **ACCIÓN/PLAT.**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **5 MUNDOS**

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

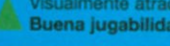
GRÁFICOS 90
Paisajes preciosos. Personajes grandes y bien detallados.

SONIDO 89
La música variadilla y los FX bastante claros.

JUGABILIDAD 89
La variedad de misiones lo convierten en un juego divertido.

DURACIÓN 84
Es facilón, pero te encantará verlo todo, sin atascarte.

TOTAL 89



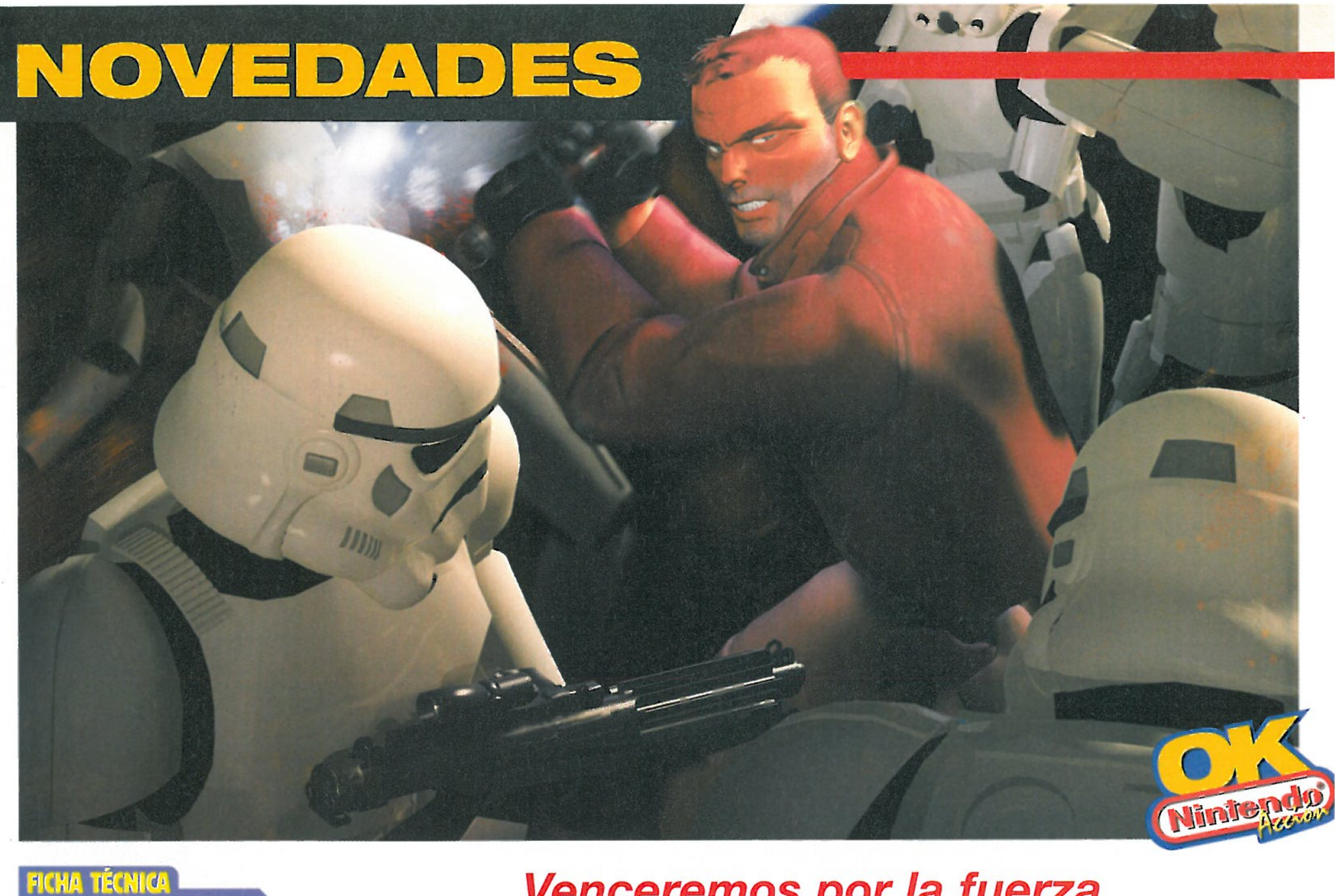
▲ Visualmente atractivo. **Buena jugabilidad.**



▼ A los **jugadores expertos** se les pasa volando.

VALORACIÓN

Si Dinotopia fuera una serie más famosa, seguro que este juego tendría más impacto. Si no os suena el tema, no os asustéis, el juego mola bastante.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: VICARIOUS VISIONS/RAVEN SOFTWARE
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 27 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Fases: 25 NIVELES
- Modos: 1 + 6 MULTIJUGADOR
- Datos: 13 ARMAS

- Precio: 65,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Venceremos por la fuerza

STAR WARS JEDI OUTCAST

Cada nuevo Star Wars parece una película, aunque, como éste, no se basen en ningún guión de cine.

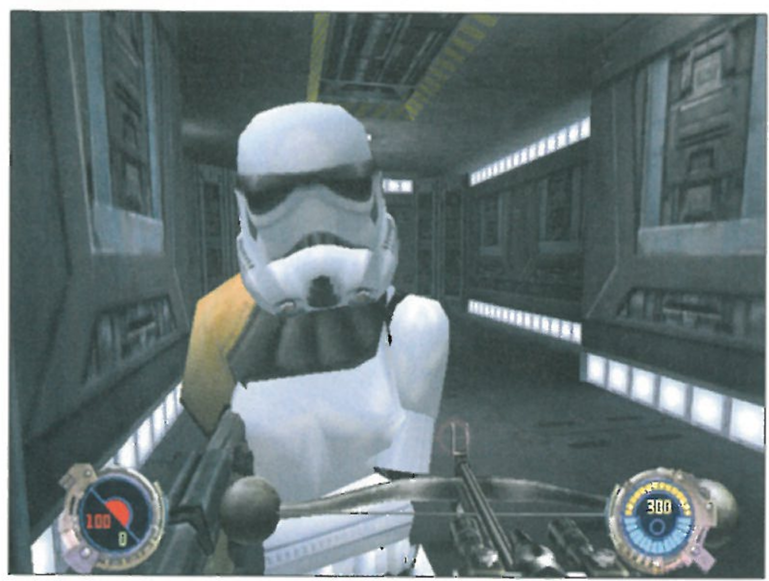
Pues eso, que aunque el nuevo Star Wars no esté basado en ninguna película, seguro que nadie va a querer perderse un **shoot'em up subjetivo** de este calibre. Porque «Jedi Outcast» nos reserva **tiros a mansalva, acción, habilidad, poderes Jedi** y una apasionante historia que nos invita a conocer mucha gente y a visitar muchos **lugares reconocibles dentro del ambiente Star Wars.** Quieres saber más, ¿eh?

Mucho más que disparos

Un Jedi que se precie no puede ir pegando tiros a sus enemigos como el resto de los mortales, así sin más. Pero es que nuestro protagonista no es un Jedi (al menos al principio), y sí que se preciaba, sí: es mercenario. Lo que ocurre es que los malos del Imperio están concentrando la "fuerza" en unos cristalillos que ... bueno, eso ya lo descubrirás tú. El caso es que **al principio te moverás por las fases como un simple mercenario,** con una **vista en primera persona;** fases llenas de detalles típicos de la saga y con un nivel gráfico por las nubes. Después aprenderás cosas que sólo ciertos caballeretes saben hacer. Así irás descubriendo y potenciando ciertas habilidades a tu gusto, de modo que al final tienes un **Jedi personalizado.** Combinando esos poderes con un sable láser, queda un auténtico caballero Jedi, capaz de utilizar también una vista en tercera persona.

Y todo eso lo harás siguiendo un argumento que lleva **de un lado a otro de la galaxia,** cumpliendo objetivos que pueden ir desde infiltrarse hasta destruir, escoltar, proteger,... y algunos surgirán en medio de la misión, así que no te despistes, porque **con esa banda sonora** tan espectacular es fácil quedarse mirando a las musarañas. Y no digamos nada sobre efectos y voces, dinámicos, bien hechos, para sobrecoger al jugador.

Para redondear, te espera un modo multijugador que viene con opciones para todos (15 mapeados), por si las visitas inesperadas. Cualquiera que esté dispuesto a **vivir una aventura de película** y le guste disparar debería probar este «Jedi Outcast».



La perspectiva de juego es en primera persona, lo que permite encuentros tan... tan interesantes como éste. Haz uso de una de tus trece armas y a otra cosa, clon.



La mina está vigilada por focos y androides de varios ojos, cuidado.



Un Star Wars que se precie no puede prescindir de los encantadores androides.

BATALLAS AL ESTILO JEDI

El modo multijugador también se ve afectado por los poderes de la Fuerza. Aunque, si lo preferís, podéis batiros a disparos, claro.



Las armas de fuego son muy entretenidas, tenéis razón.



Pero aquí se lleva más el sablazo y tentetieso, je, je.



Cuando sacamos el sable láser, la perspectiva cambia a tercera persona y los duelos nos regalan intensidad y unos gráficos cargados de detalles.

DALE CAÑA **Los fans de Star Wars están flipando estos meses. Primero «Guerras Clon», y ahora un "shooter" brillante, ambientado en el universo galáctico, con una banda sonora impresionante, y unos modos multijugador para toda la eternidad.**



Los robots vigilantes se acercan demasiado, y a muchos les da por explotar cuando están pegados a ti. Que no lo intenten.



No, nosotros no somos Luke. Somos el que contempla la escena, armado con un buen rifle. ¿Podrá él solito con el clon?

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
▲ Personajes bien detallados y efectos de luz alucinantes, sobre todo con el sable láser.

▼ Algunos texturas no dejan en buen lugar los escenarios.

SONIDO 94
▲ Banda sonora impresionante, y voces y efectos dinámicos.

▼ Si hubiera estado doblado, habría sido la repera.

JUGABILIDAD 90
▲ Mola ir adquiriendo nuevos poderes y habilidades a medida que avanzamos.

▼ Resulta difícil agacharse y escoger ítems.

DURACIÓN 92
▲ Las fases son muy largas, y los 15 mapeados multijugador garantizan vida para rato.

▼ A dos jugadores, los piques no son tan excitantes como a cuatro. Falta la opción a 4.

TOTAL 91

▲ La ambientación, **poderes Jedi**, y la banda sonora.

▼ Los movimientos de los enemigos. **Ralentizaciones** ocasionales del juego.

VALORACIÓN



¡GRAN "SHOOTER"!

GameCube se está haciendo con los shooters más alucinantes. Éste llega con la etiqueta de Star Wars, y ofrece una extraordinaria ambientación, con una banda sonora genial, y un desarrollo variado que permite disfrutar de los poderes de la fuerza, de armas potentísimas, y de una vista en tercera persona, sable láser en mano, que pone los pelos de punta. Sólo falta un modo 4P.

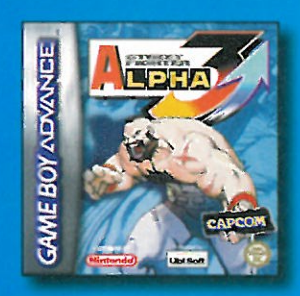
EL RANKING

1. Time Splitters 2
2. Star Wars Jedi Outcast
3. 007 Agent Under Fire

Aunque "Outcast" no alcance la calidad técnica de "TS2", el argumento no tiene nada que envidiarle. Y por historia e innovación (esos poderes Jedi) resulta superior a "007".

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **CRAWFISH**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**



- Batería: **SÍ**
- Passwords: **NO**
- Jugadores: **1-2**



- Personajes: **+30**
- Niveles: **8**
- Modos: **3 + OCULTOS**



- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Una recreativa de bolsillo

STREET FIGHTER ALPHA 3

¿Eres experto en algún arte marcial? Pues más te vale, porque si no estos tipos te van a dar una buena tunda...

Capcom lo ha vuelto a hacer. Son unos monstruos estos chicos. Si ya rozaron el milagro con la versión GB Advance de «Super Street Fighter II», con "SF Alpha 3" se han superado. Junto a los desarrolladores de Crawfish, han trasladado casi tal cual a la pantalla portátil una de las recreativas más potentes y conocidas entre los fans de la lucha. En el cartucho han encontrado espacio suficiente (¡¡nos tienen que decir cómo!!) **para más de 30 personajes.** Todos tan ilustres como Ryu, Guy o Chun-Li, y cada uno con su propio repertorio de golpes y estilo de lucha. Pero la proeza no queda ahí. Aún ha habido hueco para meter tres modos de juego: **historia, entrenamiento y duelo a dos jugadores.** Incluso, apurando la capacidad, podremos descubrir modos extra si somos perseverantes y habilidosos.

Pura jugabilidad

Esa es la nota que caracteriza a la saga «Street Fighter», y que vamos a tener en cantidad en esta entrega. Basta echarse un simple combate para darse cuenta de lo bien que se ha adaptado **el control a la portátil:** los golpes salen solos, incluyendo los alucinantes ataques especiales. Aún así, no penséis que es fácil ser un maestro de las artes marciales en este juego. Dominar a todos los luchadores os puede llevar varios meses de práctica, ya que además se pueden combinar los tres estilos diferentes de lucha con dos niveles de turbo y multiplicar el número de ataques de los luchadores.

Pero si la jugabilidad está a buen nivel, **gráficamente roza lo sublime.** Los personajes son de un tamaño considerable, se mueven a toda velocidad y encima muestran unas **animaciones alucinantes.** Los luchadores no paran de gritar, reírse o lamentarse en cada combate, a la sombra de unos escenarios que dejan claro que también se ha cuidado la ambientación. El sonido contribuye a meternos en situación, y sólo queda tener una Game Boy para ser un tío feliz. Ya sabes uno de los juegos que debes pedir esta navidad.



El modo Práctica te vendrá de maravilla para memorizar todos los movimientos de los luchadores. Y son unos cuantos...



Hay dos niveles diferentes de velocidad turbo. En cualquiera de los dos el ritmo de desarrollo de los combates es frenético.



La calidad de los escenarios es impresionante, al igual que la talla y animaciones de los personajes. ¡Es la misma recreativa!



Podemos realizar combos de varios impactos consecutivos. Con Ken es fácil conseguir muchos así con facilidad.

PELEA CON FIEREZA

Cada luchador posee varios movimientos especiales, que sólo pueden ser ejecutados cuando la barra de energía que aparece en la parte inferior, está cargada.



M. Bison no necesita de estos ataques para ser casi invencible.



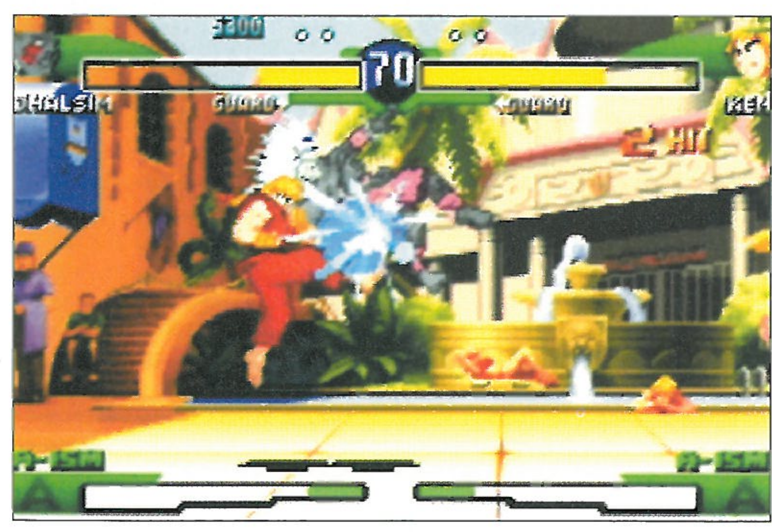
La súper-bola de energía de Ryu hace estragos entre sus rivales.



Guil... estoo... Charlie domina sus piernas a la perfección.



Podemos elegir tres tipos diferentes de "ism", o sea estilos de lucha. En cada uno, tu luchador ofrecerá un menú diferente de golpes, aunque siempre exclusivos.



El número de personajes que puedes manejar, hasta 33, marca todo un récord en este género. Memorizar todos los golpes te puede llevar muchos meses de entrenamiento.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95

▲ Impresionantes: es como si tuviéramos delante la máquina recreativa.

▼ Algunos fondos algo estáticos.

SONIDO 90

▲ Melodías de calidad, efectos contundentes, voces digitalizadas... Genial.

▼ Determinados chillidos resultan algo cómicos.

JUGABILIDAD 94

▲ Los combates resultan apasionantes y variados. Tres estilos de lucha y dos velocidades de juego, bien.

▼ Puede que te cueste realizar determinados golpes.

DURACIÓN 96

▲ 33 personajes, multijugador... ¡¡Tienes juego para siempre!!

▼ Mmm... ¿más escenarios?

TOTAL 95

▲ El apabullante número de **personajes y modos** de juego. **Técnicamente** es como para quedarse atónito.

▼ Que **no os guste luchar, o no tengáis paciencia** para sacar todos los golpes.

VALORACIÓN



UN IMPRESCINDIBLE PARA TU ADVANCE

Si te gustó «Super Street Fighter II», este cartucho te va a flipar. Es tan bueno, que te parecerá estar "dándole" a la máquina recreativa, sólo que sin dejarte tantos euros y además te lo puedes llevar donde quieras. En juegos de lucha ha nacido un nuevo rey. Y su reinado se va a alargar durante mucho tiempo. ¡Temblad rivales!

EL RANKING

1. Street Fighter Alpha 3
2. Super Street Fighter II
3. Tekken Advance

«Alpha 3» se cuela en el número uno por su tremenda calidad técnica y jugable, superior al también recomendable «Super Street Fighter II», y a «Tekken», que falla gráficamente.

¡Notición! ¡La galaxia ha sido invadida!

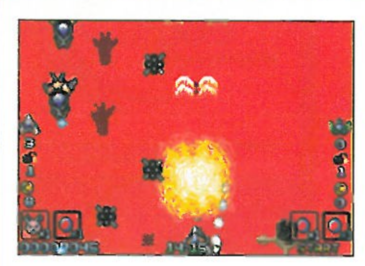
INVADER

Llega uno de esos juegos en los que la historia es lo de menos. Sólo importa tener reflejos y ¡disparar sin parar!



Con las decenas de disparos, los misiles "heatseeker" y estos escarabajos, que te persiguen cual kamikaze, aprenderemos a manejar la nave. O eso, o la muerte, hijos.

UN "MATA-MATA" CLÁSICO





«Invader» ofrece todo lo típico de los clásicos: el bombazo limpia-pantallas, el jefe gordo okupa-pantalla, o el dedo gordísimo, también, de tanto disparar.



Pon mucha atención. Algunos disparos se pueden confundir con el escenario.

Si este paisaje te parece bonito, que sepas que los hay más chulos todavía.



El número de disparos a los que debes enfrentarte "chap'atrás" al más pintado.

Está claro, ¿no? En «Invader» tendrás que ponerte a los mandos de una nave y hacer "razonar" a los siempre malos invasores a base de láser, misil y mucha habilidad, si no quieres acabar engrosando la larga lista de pacientes del hospital interestelar. Puedes elegir entre **dos pilotos, cada uno de ellos con su propia nave**, (pues si no, no tendría gracia) y visitarás, si te dejan, ocho mundos. Todos con sus **enemigos**, sus disparitos de a pixel y su jefazo final, claro. A ver si aún no te has enterado de que esto **es un "mata-mata" de los típicos.**

Pero, ¡qué bonitooo...!

El clima y el momento del día son variables (día, noche, nieve, lluvia...), las sombras acompañan a cada navecilla, el agua invita a remojarse... Todo hace ver que los programadores de Fórmula **se han esforzado de verdad en los escenarios,** porque tienen tela marinera; te pararás en más de uno a contemplar **la belleza del paisaje** y, si pudieras, a sacar unas fotillos. Aunque, te avisamos, los malos no respetan el arte. Para machacarlos mejor, por burros, existen las mejoras para la nave: lasers, bombas, un rayo molón que se dobla... y las bombas que limpian la pantalla de malos. Dispones de ello en los tres modos de juego: arcade para uno o **dos jugadores (el que mola)**, survival (mata todo lo que puedas) y un modo para cascar jefes finales. Total, que es variado, tiene nivel técnico y **casi se juega solo**.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: XICAT
- Desarrollador: FÓRMULA
- Tipo de juego: SHOOT'EM UP
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2 COOPERATIVO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: NO
- Datos: 3 MODOS/ 8 FASES
- Precio: 42,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

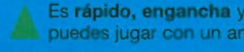
GRÁFICOS 87
Fondos cuidados y naves variaditas, rápidas y certeras.

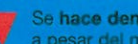
SONIDO 86
Efectos impactantes y buena música tecno... pero repetitiva.

JUGABILIDAD 92
Sencillo de manejar y desafiante, como los de los viejos tiempos.

DURACIÓN 83
Tienes ocho largas fases, dos naves y lo mejor, el modo link.

TOTAL 87


Es **rápido, engancha** y puedes jugar con un amigo.


Se **hace demasiado corto** a pesar del modo link.

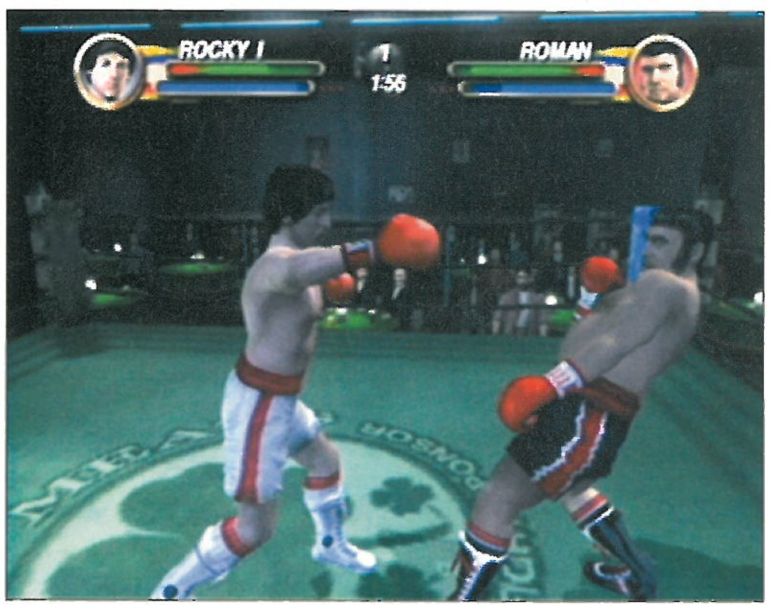
VALORACIÓN

Un matamarcianos muy majo que introduce un modo cooperativo, algo que nos ha gustado y que en este género no suele aparecer. Menos aún en una portátil.

Cine de golpes y viceversa

ROCKY

Las tortas más famosas de la gran pantalla pasan a la pequeña Cube en un acertado simulador... con mucho estilo.



Aparte del buen apartado técnico -véanse torsos musculosos y sudorosos- los combates, de control fácil pero con mucha miga estratégica, enganchan lo suyo.



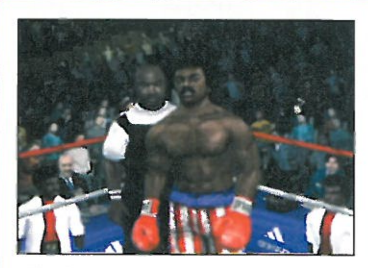
No vale sólo con estar fuerte, saber con qué botón pegar también es importante.



Cuando un buen golpe hace impacto, los líquidos vitales salen a relucir. Realista.


Sí, gana, pero el contrario se ha quedado a gusto. ¡Nos ha dejado la cara de breva!

COMO EN LAS PELÍCULAS

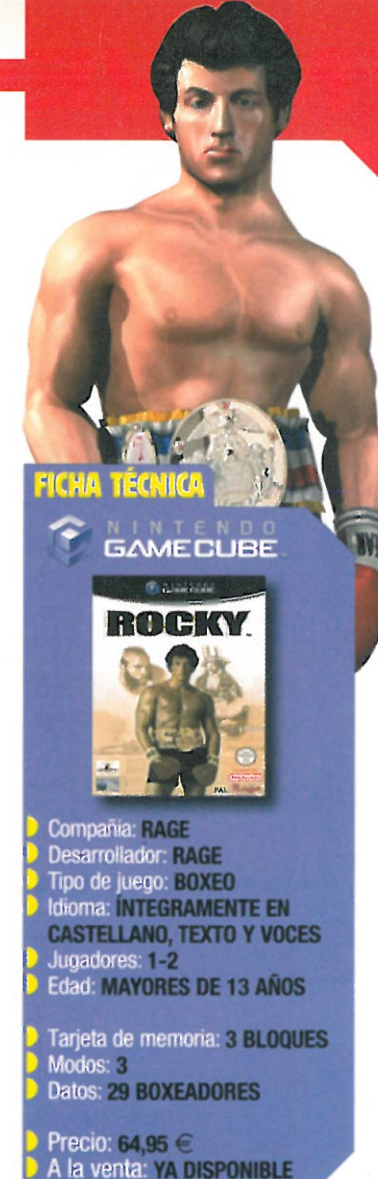


En ciertos momentos tendremos la oportunidad de ver secuencias de las pelis, pero recreadas por ordenador. ¡Les han quedado igual, incluso las caras!

Rocky Balboa, los barrios bajos y sus tortas van a llenar de acción nuestra GC. La gente de Rage se ha molestado en ponernos lo más dentro posible de la serie de películas, incluyendo en el DVD **varios minutos de cortes de las "pelis"**, la legendaria banda sonora, los rostros de los protagonistas y... el ambiente oloroso. Bueno, esto último no es verdad, pero sí que la cosa, al comenzar en el modo película, huele un poco mal. El primer combate te hará ver que Rocky suda (y brilla) y se le va quedando la cara como un higo (espectacular, esto). Y es que es lento al pegar, no hace casi daño al oponente, y si fuera un poco más pato, seguro que se caería del taburete entre asalto y asalto.

Hay que entrenarseee...

Porque si no, nuestro aguerrido Stallone perdería todos los combates y estaría bastante difícil reproducir las victorias que vimos en las películas. Llegar a enfrentarse a Apollo, Drago y demás, será más fácil si tras cada combate hacemos saco, pera... **Cinco ejercicios-minijuegos** de mecánica simplista, pero realistas visualmente, que dan variedad y que resultan muy útiles a la hora de ganar a los **25 "mindundis"** (claro sinónimo de "boxeadores poco conocidos") del juego. Como hay más "mindundis" en el mundo (entre ellos tus amigos), también existe el modo versus. En éste y en "arcade" descubriremos que «Rocky» **guarda una buena profundidad de juego** en lo más importante: los combates. Pegar y esquivar es fácil, pero requiere su estrategia tumbar a alguien. Y el gran golpe: ¡las voces están en castellano!



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **RAGE**
- Desarrollador: **RAGE**
- Tipo de juego: **BOXEO**
- Idioma: **INTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **3**
- Datos: **29 BOXEADORES**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Cuerpos, caras y movimientos resultones. Sangre y sudor, bien.

SONIDO 90
Voces parecidas a las de la "peli" en castellano. Impactos realistas.

JUGABILIDAD 87
Manejar es fácil, pero ganar es otra cosa. El modo historia "pilla".

DURACIÓN 83
29 señores y 3 modos. No es eterno, pero da de sí.

TOTAL 85


▲ Ambiente de película total. **Variado y espectacular.**

▼ Sólo se pega a la gente. Ya, es que **es boxeo.**

VALORACIÓN

«Rocky» tiene un aliciente, en forma de "sensación peliculera", respecto a otros boxeos. Te mete en el papel y hasta lloras si te tumban. Bonito de ver.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Desarrollador: POCKET GAMES
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- Batería: SÍ
- Passwords: NO
- Jugadores: 1



- Tiempo de juego: MÁS DE 20 HORAS
- Modos: 1
- Datos: 9 PERSONAJES



- Precio: 54,00 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Magia, orcos y mucho rol

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Basado en la obra de Tolkien, el nuevo cartucho de "El Señor de los Anillos" es un juego de Rol para grandes aventureros.

La "otra" licencia de "El Señor de los Anillos", la que firma Vivendi y "chupa" del primer libro de la trilogía, es en tu Advance un **juego de Rol de corte clásico,** un RPG en el que hay que **combatir por turnos y hablar** con docenas de personajes para avanzar. Al igual que en los volúmenes de Tolkien, nuestro objetivo es **proteger el Anillo Único** de las fuerzas del mal lideradas por el villano Sauron. Para ello contamos con la ayuda tanto del propio Frodo, que empieza el viaje con nosotros, como del resto de sus amigos (Gandalf, Sam y Aragorn entre otros) que se nos irán uniendo a lo largo del juego. En total **seremos nueve,** una comunidad bien avenida, cada uno con sus habilidades específicas, lo que nos obligará a **alternar su control** durante todo el juego.

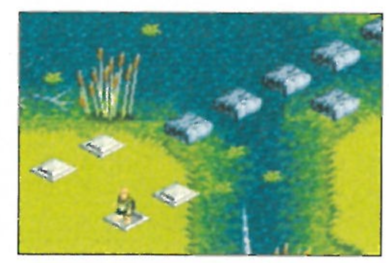
Exploración y combates

Los nueve afrontarán duros y largos combates contra orcos, trolls, lobos y otras criaturas inmundas. Son peleas por turnos, lo que por un lado nos invita a sacar a pasear nuestro instinto estratégico, pero por otro puede llegar a cansar a los menos predispuestos. Por suerte, además de combatir debemos hacer otras muchas cosas, como investigar cada recoveco de los escenarios para encontrar ítems (armas, comida, dinero...), dialogar con otros personajes (en castellano), o resolver algunos puzzles no demasiado complicados. Acciones con las que cumplimos la serie de tareas que nos encargan distintos personajes, y que en realidad son el meollo del juego: llevar cartas, buscar determinados objetos, etc. Por otro lado, la ambientación de la Tierra Media (donde se desarrolla la aventura) está bien conseguida, y disfrutaremos de **gran variedad de localizaciones:** cuevas, bosques, pequeñas aldeas, basadas en el libro de Tolkien...

Todos estos elementos hacen de «La Comunidad del Anillo» el **juego ideal para aventureros de pro,** que se sientan atraídos por los retos complicados, pues nadie dijo que proteger anillos mágicos fuera fácil...



En cualquier momento del juego podremos intercambiar nuestro personaje por otro miembro de la comunidad, cuyas habilidades se adecuen a la situación.



Debemos resolver algunos sencillos puzzles para conseguir avanzar.



Los textos están en castellano, y hay bastantes. Así que tendrás que leer.

ES TU TURNO... DE COMBATIR

En la aventura tendrás que verte las caras contra un montón de peligrosos seres, y librar cientos de combates por turnos.



Las batallas 4-contra-4 son eternas. Hay que tener paciencia.



Este espantapájaros es el objeto ideal para practicar.



La ambientación de los escenarios es muy buena. Si has leído el libro de Tolkien, seguro que sabrás identificar cada localización porque está sacada de allí.

ROL CLÁSICO **«La Comunidad del Anillo» es un juego de Rol de los de toda la vida: los combates utilizan el sistema de turnos, hay que hablar con los personajes para avanzar, y manejamos a un buen elenco de héroes, una comunidad al completo.**



Los Jinetes Negros nos impiden continuar nuestro camino en algunas ocasiones. Tienes que esquivarlos a toda costa.



La clave para avanzar es realizar con éxito una serie de tareas que nos encargan determinados personajes, como este enano.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85



▲ Los escenarios están bien recreados, al igual que la ambientación general.

▼ Fallan las escenas de combates: sosillas y con animaciones muy lentas.

SONIDO 85

▲ Las logradas melodías acompañan bien la acción.

▼ Los efectos son algo escasos.

JUGABILIDAD 88

▲ Mola cambiar de personaje cuando queramos. El sistema de avance es interesante.

▼ Los combates no nos terminan de enganchar.

DURACIÓN 91

▲ Más de 20 horas de juego, toda una garantía.

▼ No le jugarás de nuevo cuando lo acabes.



TOTAL 89

▲ Controlar a **9 personajes diferentes** a la vez. Su duración.

▼ **Los combates** no terminan de convencernos. No es por el sistema de los turnos, es que cansan un poco.

VALORACIÓN



UNA AVENTURA EN TODA REGLA

«La Comunidad del Anillo» ofrece una aventura muy rolera y de gran profundidad. Gustará a los fans de los buenos RPG y a los que querían disfrutar de los libros de Tolkien en su Game Boy. A algunos os parecerá algo lento y complejo. Quizá sea por los combates por turnos, que le restan dinamismo.

EL RANKING

1. **Golden Sun**
2. **La Comunidad del Anillo**
3. **Dragon Ball Z**

La aventura de Nintendo sigue atrapando a millones de jugones con su excelente historia. «La Comunidad del Anillo» rivaliza en historia, pero su desarrollo no resulta tan divertido.

FICHA TÉCNICA







- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Desarrollador: TRAVELER TALES
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Jugadores: 1

- Fases: 30 NIVELES
- Datos: 2 PERSONAJES
- Más info: 8 VEHÍCULOS

- Precio: 59,95€
- A la venta: YA DISPONIBLE

Crash pega el gran salto

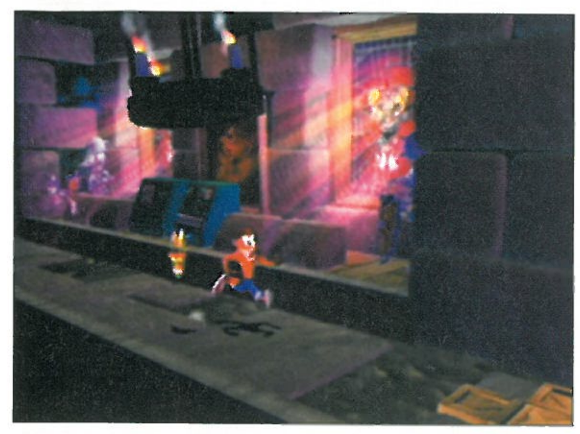
CRASH BANDICOOT

Tras su paso por Game Boy Advance, ya iba siendo hora de que Crash, el genio de las plataformas, se estrenara en Cube.

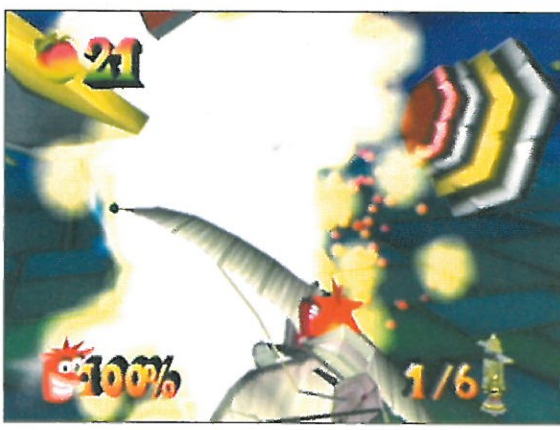
En su primer juego para Cube, Crash va a demostrar por qué para muchos es el rey de las plataformas (no, Mario, no nos mires con esa cara). Para su estreno ha decidido compartir protagonismo jugable con su hermana Coco. Ambos se enfrentan a los malvados Dr. Neo-Cortex y Uka-Uka que, como siempre, están en plena elaboración de un plan maligno. Esta vez andan creando un super bandicoot, un arma letal para acabar con el auténtico Crash. Pero en el momento más inoportuno, el robot se queda sin energía. Vaya. Para conseguirla, NeoCortex invoca a cuatro máscaras elementales, que empiezan a sembrar el pánico por el planeta generando todo tipo de desastres naturales. Y claro, si hablamos de desastres naturales, ahí es donde entra...

Bandicoot... Crash Bandicoot

¡Ése es nuestro chico! Y nuestra misión será **destruir las 4 máscaras elementales.** Para eso recorreremos los más de **30 coloristas niveles** del juego, en los que manejaremos a Crash desde una vista en **tercera persona,** y saltaremos mil y una plataformas en **escenarios 3D** diseñados con todo lujo de detalles. Pero además de saltar, nos veremos en situaciones tan extravagantes como destruir robots-tornado a bordo de un avión, huir de un dragón que recuerda al de la película "Shrek" o bien rodar dentro de una bola... como en «Super Monkey Ball». Pero eso no es todo: si queremos completar el 100% del juego, tendremos que **recoger todos los cristales, gemas y reliquias** que hay por los escenarios. Esto alarga la vida de un juego en el que también hemos encontrado algunos defectillos, no vayáis a pensar. Hablamos de cosas como sus recorridos lineales (apenas hay rutas alternativas) y los "tirones" que pega cuando la acción se acelera. Aún así, hay Crash, y del bueno, para rato. Y tanto, con la multitud de bonus ocultos y el minijuego para GBA, nos durará lo suyo.



El hecho de ser un plataformas en 3D de acción... acelerada no impide que el detalle gráfico sea mayúsculo. ¡Mirad qué luces!



Si os cansáis de recorrer niveles valiéndoos sólo de vuestras piernecitas... tranquilos. Aviones, jeeps y vagonetas os esperan.

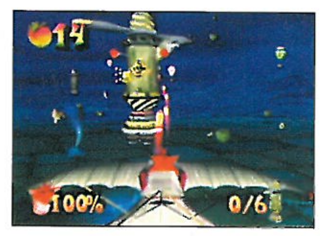
BANDICOOT! Si lo tuyo son las plataformas 3D, el colorido, la variedad y pasarlo bien... ¿a qué esperas para hacerte con este marsupial? ¡Vuela!

¿CRASH? ¡VARIECRASH!

Si en la VARIEDAD está el gusto, os aseguramos que este juego tiene muy buen gusto: pocas veces os las veréis repitiendo situaciones. ¡Aquí hay diversión!



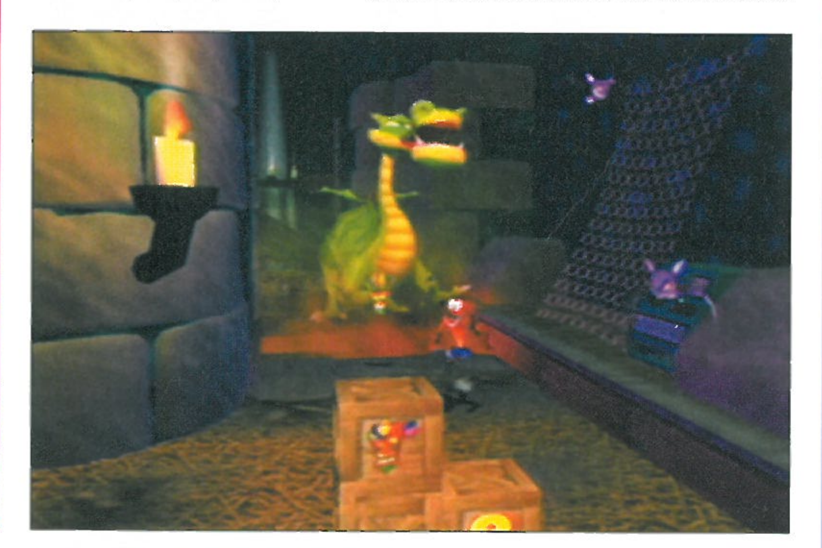
Un recorrido en bolatorpedo, para sentirse como en un pinball.



¿Un robot fabrica tornados en plena era ecológica? ¡Toma!



Correr, saltar, recoger manzanas y destrozar cajas... ¿se le puede pedir algo más a este marsupial? ¡Sí! que esquive enemigos, recoja gemas... vamos, que no vais a parar.





La variedad de enemigos es alucinante. Y además cada uno actúa de forma distinta.



Si tenemos suerte no se nos escaparán las muchas fases de BONUS escondidas.



¿Indiana Jones y el Templo Maldito? ¡No! Crash Bandicoot... en su vagoneta.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89

▲ Excelente uso del color, personajes y escenarios muy detallados.

▼ En ocasiones se ralentiza un poquito, como en algunos giros o pilotando el avión.

SONIDO 93

▲ Las músicas son marchosas y pegadizas y las voces están muuuy bien dobladas.

▼ En algunos momentos, la música suena repetitiva.

JUGABILIDAD 90

▲ Gran variedad de situaciones divertidas. No te aburrirás.

▼ Aunque podemos elegir qué fase jugar, una vez dentro todo es avanzar y avanzar.

DURACIÓN 88

▲ Completar el juego no es difícil, pero encontrar el 100% de los objetos sí que cuesta.

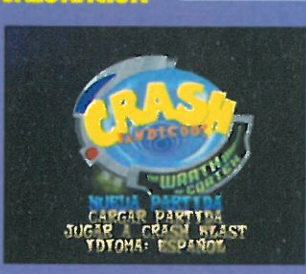
▼ Un multijugador hubiera sido la bomba.

TOTAL 89

▲ Colorista, **desenfadado, rápido** y divertido.

▼ El **juego es muy lineal.** Esas ralentizaciones...

VALORACIÓN



SALTANDO SIN PARAR

"Crash" tiene la esencia de los mejores plataformas: personajes graciosos, coloristas gráficos, situaciones variadas y, ante todo, mucha diversión. De ésa que te pega al mando de la consola. Sólo algunos fallitos, como que te lo puedes acabar muy rápido (si no lo consigues todo), o que a veces pegue "tirones", impiden que esté a la altura de los cracks.

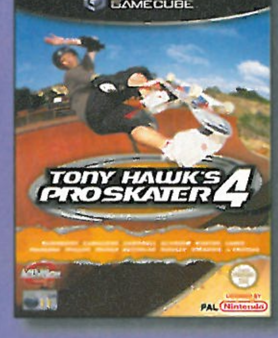
EL RANKING

1. Super Mario Sunshine
2. Sonic Adventure
3. Crash Bandicoot

A mucha distancia del auténtico rey de las plataformas en GameCube, Mario, pero muy cerquita del puercoespín de Sega, se sitúa este plataformas de aspecto y desarrollo alegres.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **NEVERSOFT**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Tarjeta de memoria: **9 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Fases: **9 ESCENARIOS+EDITOR**
- Modos: **3+8 MULTIJUGADOR**
- Extras: **PROLOGIC II, TV 16:9**

- Precio: **67,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Todos los trucos, de nuevo en tus manos

TONY HAWK 4

¿Tienes tabla? Tranquilo, basta con atreverse a probar el nuevo "Toño" de Cube para sentirse sobre una.

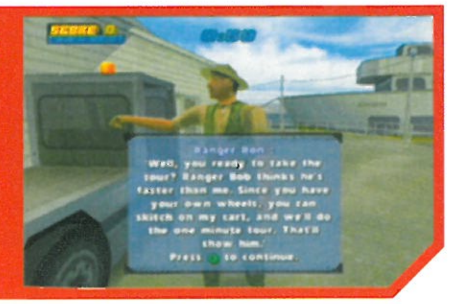
Porque hay que atreverse, señores. La pinta que tienen estos títulos de saltar, hacer cosas que no se ven "mu bien" pero quedan "mu asín", y caer con los pies hacia abajo, es amedrentadora. Menos mal que por aquí tenemos ya más maña que una bisabuela de Zaragoza, y sabemos cómo manejarnos con la ta¡PLAF!

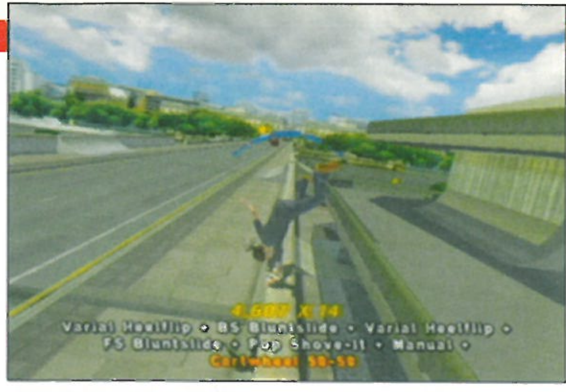
¿Eres nuevo o qué?

Pues, más bien, "qué". A pesar de haber jugado al anterior "Toño 3", uno se encuentra en pañales, al comenzar con éste. **De primeras, no hay tiempo**, y vas por ahí haciendo el cabra y tal. Mola porque puedes **pararte a apreciar lo fluido de las animaciones**, lo natural de los modelos humanos y objetos que superpueblan el nivel, la casi perfecta iluminación natural... Pero... ¿y los objetivos de toda la vida? ¡Si no hay objetivos, no hay quien pase de nivel! Pues ahora no los sabes desde el principio, majo. Tienes que **ir preguntando a la gente que pulula por el escenario** (los de la flecha encima) qué quieren exactamente que hagas. Pequeñas pruebas que debes ir cumpliendo una a una, consistentes en **grindar sobre cierto objeto, tirar a medio equipo de rugby al suelo, conseguir un combo de no sé cuántos puntos...** Vamos, que todo lo que ya había en el otro "Toño", está dispuesto de una nueva manera que resulta más fresca, e incluso coherente. A la vez que vayas consiguiendo objetivos, **se irán abriendo niveles, skaters, y podrás comprarte tablas**, ropa e incluso jugadores ocultos. Un sinfín de pequeños toques que le dan una gran duración. Y más si tenemos en cuenta el completo editor de circuitos y los **ocho modos a dos jugadores**: adictivos, bien ideados, ¡y además con dos nuevos! ¡Mucho Tony, éste!

¡DISCULPE, PERDÓN, PERMISO, SU PADRE!

Si hay un punto en el que "Tony Hawk 4" innova, es en el de la superpoblación de todos los escenarios. Concretamente, en Alcatraz veremos entre treinta y cuarenta personas admirando el paisaje. Algunos de ellos con flecha, de los que piden objetivo. Y todos... hablan inglés "cerrau".





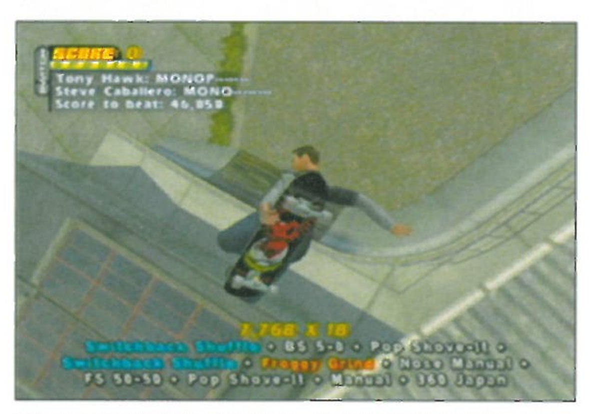
Los combos, aparte de todos los flips y grabs típicos, también se pueden aderezar con un especial bien espectacular. ¡Hala!



Los diferentes trucos, aunque no te los sepas, los podrás aprender a medida que te los pidan. Puntos para la jugabilidad.



Aunque a uno casi no le da tiempo a fijarse, los escenarios son los más cuidados y completos de la serie. Fijaos qué aguas mil.



Entre los modos a dos jugadores, el Horse (o Monopato, aquí) está entre los más retantes. Aunque el Combo Mambo, manda.

¿A QUÉ ESTÁS JUGANDO, TÍO?

Esto es skate... en su mayoría. La cuarta parte de Tony se inclina por la jugabilidad a base de variedad, e incluye un puñado de minijuegos sorprendentes en el género:



Tumbarte sobre el "monopato" y ganar una carrera a unos policías.



Agarrar la tabla a modo de bate, y conseguir unos "home rounds".



E incluso apostar por una de estas dos hembras peleonas.





Por poder, incluso los coches pueden ayudarnos si nos ponemos tras uno y hacemos "skitchin". Lo mejor para coger velocidad e intentar llegar a lugares imposibles.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Los escenarios son aún más grandes, y con más gente y objetos. Apabullante.

▼ Aún se ven superposiciones de polígonos en las caídas.

SONIDO 93
▲ Ejem... Goldfinger, Iron Maiden, AC/DC, System of a Down, Public Enemy... y más.

▼ El montón de voces que se escuchan, hablan en inglés.

JUGABILIDAD 91
▲ Aprenderás a hacer de todo jugando. Y con una curva de dificultad ejemplar.

▼ Los subtítulos también están en inglés. "¡GUATAPITI, OYE!"

DURACIÓN 95
▲ 14 skaters, 9 escenarios, decenas de chorraditas para comprar, 8 modos a dos jugadores y un "park editor".

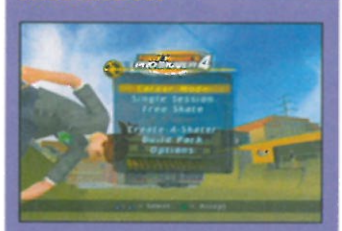
▼ Un solo jugador no verá todo.

TOTAL 93

▲ **Mejor apartado visual** que nunca, y con canciones de partirse el cuello a golpes.

▼ Si estuviese en castellano... No hay **modos para 4.**

VALORACIÓN



AL TONY LO QUE ES DEL TONY... ¡Y MÁS!

La serie pionera de los juegos de "partirse cosas" sigue en alza. Aunque parecía increíble, es cierto que ha mejorado en jugabilidad, gracias a esa nueva distribución de los retos, de manera que son secretos hasta que preguntas a alguien. Y si eres nuevo en esto, también pilla. Es fácil al principio y retante a cada nuevo paso... Tú sólo pruébalo, y ya nos dirás.

EL RANKING

1. Tony Hawk 4
2. Aggressive Inline
3. Tony Hawk 3

Para los que alabábamos la inigualable jugabilidad de "Aggressive"; para los que suponíamos que la música de "TH3" era "lo más"; para todos nosotros y otros más: "TH4".

El rey de la bicicleta

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

Estás de suerte. El campeón de "freestyle BMX" te va a dar una lección de lo que se puede hacer sobre una bicicleta.

¡HASTA MIL PIRUETAS!

¡¡APRÉNDETELAS TODAS!! Una de las novedades que más llama la atención es la gigantesca cantidad de movimientos que podemos realizar con nuestro personaje. Girar sobre nosotros mismos, dar vueltas de 360º y 520º, o enlazar diversos combos... ¡parece no tener límite!



Como en Tony Hawk, podemos hacer "50-50" pero sobre una bici.



La altura que alcanzamos en algunos saltos es... ¡qué vértigo!



Las animaciones de los "bikers" están de lo más curradas: corren, saltan y vuelan ¡como en la realidad! Se nota que han sido digitalizadas de la realidad.



Escaleras, rampas,... todo el escenario a nuestro pies para "piruetear" a tope.



El control, sencillo e intuitivo, no pone problemas para conseguir cualquier cosa.

Seguro que la mayoría de vosotros recuerda «Dave Mirra BMX 2», un juego que puso de moda el "freestyle" sobre bicicletas a base de piruetas espectaculares. ¿Y a que molaba? Pues si os gustó, su flamante sucesor para Game Boy Advance lo mejora en casi todo. Y ya lo tenemos aquí.

La idea será la misma que en la anterior entrega: recorrer los **numerosos y detallados escenarios** consiguiendo objetivos y realizando **increíbles combos** no aptos para cardíacos a lomos de nuestra bike; se acompaña con la **clásica vista isométrica,** una banda sonora absolutamente cañera y una jugabilidad que no deja dudas.

O sea que es mucho mejor

Todos los **movimientos** de los "bikers" han sido **capturados directamente de la realidad,** por lo que las animaciones son excelentes. Los niveles de juego están repletos de rampas, barras, objetos y demás parafernalia, a nuestra disposición para conseguir cualquier movimiento. En total hay **diez escenarios,** todos enormes y con zonas ocultas por descubrir. Pero lo que de verdad atrae del cartucho es su **excelente jugabilidad.** Primero gracias a un control fácil e intuitivo que resultará familiar a los fans de Tony Hawk; y segundo porque permite realizar más **de 1.000 piruetas**. Lo redondean un modo para crear nuestro propio personaje, una banda sonora con voces incluidas, tres modos de juego y un multijugador por explotar.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **FULL FAT**
- Tipo de juego: **BMX**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **10 NIVELES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

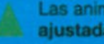
GRÁFICOS 91
Enormes y detallados escenarios. Geniales animaciones.

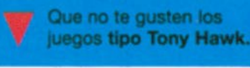
SONIDO 93
Canciones de ayer y hoy de lo más cañeras, ¡y cantadas!

JUGABILIDAD 91
En cuanto te hagas con el control, nada te parará. ¡¡La pista es tuya!!

DURACIÓN 93
10 escenarios, 1.000 piruetas, modo multijugador...

TOTAL 

 Las animaciones y la **ajustada jugabilidad.**

 Que no te gusten los juegos **tipo Tony Hawk.**

VALORACIÓN

Si buscabas el juego de BMX definitivo, déjalo: acabas de dar con él. Y si querías probar algo diferente en tu GB, este juego lo tiene todo para convencerte.

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸44,95 € ▸1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 89

AGGRESSIVE INLINE

▸ACCLAIM ▸Skate
▸49,95 € ▸1-2 J
Grindea, salta como loco y patina a tus anchas. Buenas animaciones y música de lujo para tus oídos.
Puntuación 85

ATLANTIS

▸THQ ▸Plataformas
▸57,00 € ▸1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 79

BATMAN VENGEANCE

▸UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

BLACK BELT

NUEVO
▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J
Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.
Puntuación 90

BRITNEY'S DANCE BEAT

▸THQ ▸Música
▸24,95 € ▸1 J
Todo el ritmo de Britney y sus canciones, en tu Game Boy, a un precio realmente sin competencia.
Puntuación 74

BROKEN SWORD

▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!
Puntuación 88

CASTLEVANIA

▸KONAMI ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
Puntuación 91

CHU-CHU ROCKET!

▸SEGA ▸Puzzle-inteligencia
▸53,99 € ▸1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 90

COLIN MCRAE 2.0

▸UBI SOFT ▸Rally
▸49,95 € ▸1-4 J
Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.
Puntuación 90

COMUNIDAD DEL ANILLO
NUEVO

▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸54,00 € ▸1 J
La versión oficial de El Señor de los Anillos, el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.
Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. SEÑOR DE LOS ANILLOS: DOS TORRES
2. YOSHI'S ISLAND
3. METROID FUSION
4. DRAGON BALL Z: LEGADO DE GOKU
5. GOLDEN SUN
6. SEÑOR DE LOS ANILLOS: COMUNIDAD
7. HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
8. SONIC ADVANCE
9. MARIO KART SUPER CIRCUIT
10. FIFA FOOTBALL 2003

DAVE MIRRA BMX 2

▸ACCLAIM ▸BMX
▸14,95 € ▸1-4 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios. ¿Has visto el precio? Espectacular.
Puntuación 89

DAVE MIRRA BMX 3

NUEVO
▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J

El rey de la bicicleta regresa a Advance con un juego que ha superado con notas altísimas nuestro test. Incluso los que no son aficionados a este deporte, deberían paladear sus movimientos, sus "trucos" (más de 1.000 piruetas a nuestro alcance), sus 10 escenarios, su ajustada jugabilidad y su increíble banda sonora. No se arrepentirán.
Puntuación 91

DINOTOPIA

NUEVO

▸TDK ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Combina un desarrollo variado con un aspecto visual sorprendente. Y encima es una famosa serie de TV.
Puntuación 89

DISNEY'S MAGICAL QUEST
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,35 € ▸1-2 J
Un clásico de las plataformas, que llega desde SNES. Su desarrollo es divertido, pero ha quedado infantil.
Puntuación 83

DOOM

▸ACTIVISION ▸Shoot'em up
▸57,00 € ▸1-4 J
Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.
Puntuación 85

DRAGON BALL Z

▸INFOGRAMES ▸Rol
▸49,95 € ▸1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además se está saliendo en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRIVER 2

▸ATARI ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
En la piel de un poli cumpliremos una serie de misiones en nuestro coche 3D. De hecho todo es en 3D.
Puntuación 83

ECKS VS SEVER

▸UBI SOFT ▸Shoot'em up
▸25,00 € ▸1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y ya veis a qué precio nos ponen la diversión.
Puntuación 88

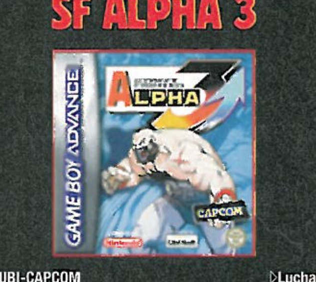
EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Guía al astronauta por diez niveles en busca de la civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 85

EL PLANETA DEL TESORO
NUEVO

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura divertida y entretenida, basada en la película que acaba de estrenar la compañía Disney.
Puntuación 88

LA NOVEDAD DEL MES

SF ALPHA 3

▷UBI-CAPCOM ▷Lucha
▷49,95 € ▷1-2 J
La recreativa que todo el mundo quiere, en tu portátil. Una conversión de lujo que no ha escatimado técnica (ojo con el tamaño y animaciones de los luchadores), espacio (33 perssonajes, guau), ni jugabilidad (modos de juego para 1 y 2). Lo mejor en lucha que vais a encontrar por mucho tiempo.
Puntuación: 95

EXTREME GHOSTBUSTERS
▸WANADOO ▸Plat.-acción
▸49,95 € ▸1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
Puntuación 80

FINAL FIGHT ONE

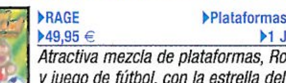
▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸29,95 € ▸1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la contundencia de juego (y precio).
Puntuación 83

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

GOLDEN SUN
▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!
Puntuación 95

GO! GO! BECKHAM!

▸RAGE ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J
Atractiva mezcla de plataformas, Rol y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.
Puntuación 85

GRADIUS ADVANCE

▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸53,00 € ▸1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 85

GT ADVANCE 2

▸THQ ▸Carreras
▸53,00 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

INVADER

NUEVO
▸XICAT INTERACTIVE ▸Matamarcianos
▸42,95 € ▸1-2 J
Es rápido, bonito, engancha, y además puedes jugar con un amigo en modo cooperativo. ¿Algo más?
Puntuación 87

ISS ADVANCE
▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 90

JACKIE CHAN ADVENTURES

▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸56,99 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 87

KAO THE KANGAROO

▸TITUS ▸Plataformas
▸54,00 € ▸1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación 84

KLONOA



▸NAMCO ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.

Puntuación 85

LA ABEJA MAYA



▸ACCLAIM ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Estupendo plataformas infantil que recrea las aventuras de Maya y los personajes de la serie de dibujos.

Puntuación 84

LADY SIA



▸TDK ▸Acción-plataformas
▸39,95€ ▸1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 85

LAS DOS TORRES

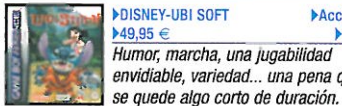


▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J

El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LILO & STITCH



▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... una pena que se quede algo corto de duración.

Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸54,00€ ▸1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".

Puntuación 88

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J



Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MEDABOTS AX



▸NATSUME ▸Lucha-estrategia
▸49,95 € ▸1-2 J

Peleas de robots al estilo «Smash Bros», con cuatro personajes en pantalla y mucha estrategia.

Puntuación 80

MEGAMAN BATTLE NETWORK



▸CAPCOM ▸RPG
▸30,00 € ▸1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 85

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus Aran, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción. Una obra maestra para la portátil.

Puntuación 95

MONSTER FORCES

NUEVO



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Acción
▸54,00 € ▸1-2 J

Famosos monstruos en versión junior son los héroes de un juego que mola por su divertido desarrollo.

Puntuación 76

PATO DONALD ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Aventura-plat.
▸49,95€ ▸1 J

Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa. Con Donald de prota, claro.

Puntuación 77

PREHISTORIK MAN



▸TITUS ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 85

RAYMAN ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Un plataformas que no te puedes perder. ¿Te has fijado en el precio? Pues tu amigo sí, y va a por él...

Puntuación 89

PENNY RACERS



▸THQ ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

Si te atreves con estos modelos "deformed", garantizamos carreras de lujo: rápidas y divertidas.

Puntuación 80

ROLAND GARROS 2002



▸WANADOO ▸Tenis
▸49,95 € ▸1-4 J

Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales, chicos y chicas, dan la talla.

Puntuación 85

SCOOBY DOO



▸THQ ▸Acción-aventura
▸49,95 € ▸1 J

Una buena aventura si te gusta explorar y resolver puzzles. Una pena que dure poco y esté en inglés.

Puntuación 80

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▸ACTIVISION ▸Beat'em up
▸60,04 € ▸1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 86

SPIDER-MAN



▸ACTIVISION ▸Aventura/puzzle
▸52,95 € ▸1 J

Destacamos los movimientos de Spidey, el detalle alcanzado en los escenarios y las fases en 3D.

Puntuación 80

SPYRO: SEASON OF ICE



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Aventura-acción
▸49,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Una gran seguna parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, control preciso...

Puntuación 89

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

TEKKEN



▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

THE SCORPION KING



▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J

Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que está basado.

Puntuación 77

TOMB RAIDER



▸UBI SOFT ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 92

TOTAL SOCCER 2002



▸UBI SOFT ▸Fútbol
▸49,99 € ▸1-2 J

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 83

TUROK EVOLUTION



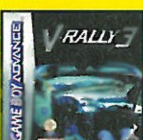
▸ACCLAIM ▸Acción
▸52,95 € ▸1-2 J

Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.

Puntuación 87

V-RALLY 3

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser precisamente «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸PLATAFORMAS
▸44,95 € ▸1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su absorbente jugabilidad no os permitirá siquiera pestañear y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses. Por duración desde luego no va a quedar.

Puntuación 96

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

NUESTRA RECOMENDACIÓN Hazte inmediatamente con los juegos de El Señor de los Anillos, Comunidad del Anillo y Dos Torres.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Un shooter subjetivo con el agente 007 en el papel estelar. Si le sumas el "Nightfire" ya tienes la colección.

Puntuación 90

007 NIGHTFIRE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J



Bond vuelve a nuestras Cube con un aspecto mejorado, sobre todo ahora que la cara es la del Bond del cine, Pierce Brosnan. Nos esperan los mismos esquemas que en su primera entrega, es decir, infiltración en primera persona, conducción de vehículos de tecnología inigualable en tercera, y algunas innovaciones como los "momentos sigilosos". Y el multijugador, también de cine.

Puntuación 92

AGGRESSIVE INLINE

▸CAPCOM ▸Skate
▸59,95 € ▸1-2 J



Un juego de "patines en línea" no despertaría en nosotros ninguna sensación, si no fuera porque... ¡es flipante! No, no lo comparéis con Tony Hawk, simplemente es de otra escuela. A nosotros nos ha encantado ver innumerables objetos en los escenarios y mogollón de detalles realistas. Es algo así como una nueva filosofía de skate. Fresca, divertida, y que promete duración.

Puntuación 92

BATMAN VENGEANCE



▸UBI SOFT ▸Acción-aventura
▸59,95 € ▸1 J

Es fiel a la serie de animación, pero tanto a la hora de jugar como en la parte técnica no está bien rematado.

Puntuación 75

BEACH SPIKERS



▸SEGA/INFOGRAMES ▸Volley Playa
▸59,95 € ▸1-4 J

Si te gustan el volley playa y las chicas de película, esto te va a encantar. Y si no, pruébalo al menos.

Puntuación 86

BLOODY ROAR



▸ACTIVISION ▸Lucha
▸57,00 € ▸1-2 J

Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.

Puntuación 90

La llegada de Harry Potter pone patas arriba el género de aventuras para GameCube.

BURNOUT



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J

Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.

Puntuación 89

CAPCOM VS SNK 2 E.O



▸CAPCOM ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 90

CEL DAMAGE



▸EA GAMES ▸Carreras-Acción
▸64,95 € ▸1-4 J

Una propuesta de carreras bastante diferente a lo habitual. Simpático pero con un aspecto técnico mejorable.

Puntuación 69

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01.	STARFOX ADVENTURES
02.	FIFA FOOTBALL 2003
03.	ETERNAL DARKNESS
04.	TIME SPLITTERS 2
05.	SUPER MARIO SUNSHINE
06.	MARIO PARTY 4
07.	RESIDENT EVIL
08.	NEED FOR SPEED
09.	STAR WARS: GUERRAS CLON
10.	HARRY POTTER 2

CRASH BANDICOOT

NUEVO



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.

Puntuación 89

CRAZY TAXI



▸ACCLAIM ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".

Puntuación 85

DIE HARD VENDETTA



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1 J



Si sois fans de toda la vida de las aventuras de "La Jungla de Cristal", entonces sabréis quién es John McClane. Y os alegrará enteraros de que este policía protagoniza una nueva entrega de la serie "Die Hard", hecha en exclusiva para GameCube. Es un shooter 3D, primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehenes. Pero ojo, también os advertimos que es muy violento.

Puntuación 90

DONALD QUACK ATTACK



▸UBI SOFT ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Un juego de plataformas en 3D, protagonizado por un bien dibujado Donald. Desarrollo para peques.

Puntuación 77

DOSHIN EL GIGANTE



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸54,95 € ▸1 J

Un título que nos convierte en dioses de una isla. Lo malo es que se queda un poco corto, y que resulta infantil.

Puntuación 78

ETERNAL DARKNESS

▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸59,95 € ▸1 J



¿Dispuesto a sumergirte en una aventura de locura? Pues mucho ojito porque ésta que te propone Nintendo es para tomársela en serio. La ambientación es espectacular, y entre esto y las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista, el miedo está garantizado. Una pena que no haya más variedad de enemigos, porque el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

EXTREME G3



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.

Puntuación 88

F-1 2002



▸EA SPORTS ▸Carreras
▸64,95 € ▸1-4 J

Fenomenal estreno de la saga en GameCube. La licencia oficial le da vida y el acabado técnico, lujo.

Puntuación 90

FIFA 2003

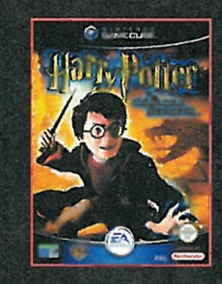
▸ELECTRONIC ARTS ▸Fútbol
▸65,95 € ▸1-4 J

El juego de fútbol que soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración del amigo Lama y de Paco González, los de la Ser. No se puede pedir más, excepto... porqué no... un nuevo sistema de control. Sí, ya lo tiene y es formidable. ¿Más duración? Si con 14 ligas, múltiples torneos, modo para cuatro jugadores aún no tienes suficiente...

Puntuación 95

LA NOVEDAD DEL MES

HARRY POTTER 2



▸EA GAMES ▸AVENTURA
▸65,95 € ▸1 J

Libro y película son flipantes, pero además el juego te sorprenderá por su eficaz desarrollo y su equilibrada jugabilidad. Es sin duda uno de los bombazos de estas navidades.

Puntuación: 93

FREEKSTYLE



▸EA SPORTS ▸Motocross
▸64,95 € ▸1-2 J

Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.

Puntuación 90

KELLY SLATER'S PRO SURFER



▸ACTIVISION ▸Surf
▸67,95 € ▸1-2 J

Aceptamos de buen grado realizar piruetas entre las olas, sobre una tabla de surf. ¡Cómo se mueve!

Puntuación 86

LOST KINGDOMS



▸ACTIVISION ▸Aventura-estrategia
▸69,95 € ▸1-2 J

Aventura + juego de acción, que se nutre de cartas para acabar con los enemigos. Innovador.

Puntuación 85

LUIGI'S MANSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Luigi debe localizar a Mario en una mansión plagada de fantasmas. Divertidísimo, pero un poco corto.

Puntuación 90

MAGICAL MIRROR MICKEY MOUSE



▸NINTENDO ▸Aventura gráfica
▸59,95 € ▸1 J

Mickey protagoniza una aventura gráfica diseñada para niños, aunque su jugabilidad enganchará a todos.

Puntuación 82

MUNDIAL FIFA 2002



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸63,00 € ▸1-4 J

Revive el Mundial de Corea y Japón, a ver si logras que España tenga más suerte. Sí, un poco pasadete.

Puntuación 78

NBA COURTSIDE 2002



▸NINTENDO ▸Baloncesto
▸54,95 € ▸1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 88

NBA LIVE 2003

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸65,95 € ▸1-4 J

Aquí están los 29 equipos de la liga de baloncesto más importante del mundo, la NBA. Todos las plantillas son reales y están actualizadas, pero por si no te mola hay un editor de jugadores. A la hora de jugar, control de lujo para unas animaciones increíbles. Tal es el nivel de realismo, que creerás estar directamente en el parqué. Jugando y echando charlas a los demás.

Puntuación 93

NEED FOR SPEED: HP2

▸EA GAMES ▸Carreras
▸65,95 € ▸1-2 J



Ya era hora de que pudiéramos disfrutar de un titulazo de coches. Éste no sólo tiene prestigioso nombre, sino que además viene respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados, y un control de estilo arcade, muy fácil de dominar. La duración será otro de sus puntos fuertes, con 90 pruebas y un divertido multijugador para 2 amiguetes.

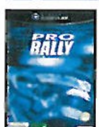
Puntuación 91

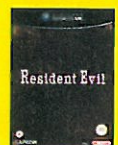
NHL HITZ 2002

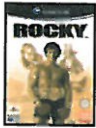
▸MIDWAY ▸Hockey
▸64,95 € ▸1-4 J
Este hockey entra por los ojos y por los oídos. Sus gráficos y animaciones son geniales, y la música, cañera.
Puntuación 86

PIKMIN

▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸59,95 € ▸1 J
Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez.
Puntuación 91

PRO RALLY

▸UBI SOFT ▸Rally
▸59,95 € ▸1-2 J
Aspecto, OK; jugabilidad, no tan bien. Gráficos deslumbrantes, pero la física de los coches deja que desear.
Puntuación 84

RESIDENT EVIL
▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸65,95 € ▸1 J

El terror espera a la vuelta... de la esquina, justo antes de la tienda donde vas a pillar lo mejor en juegos de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que debes presumir. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico desorbitado, que hace real cada una de las acciones que ocurren en la pantalla. Ah, y ponlo a 60HZ, te vas a quedar absolutamente maravillado.
Puntuación 95

ROCKY

▸RAGE ▸Boxeo
▸64,95 € ▸1-2 J
Juega muy bien con el ambiente peliculero, y enseguida te mete en tu papel de boxeador. Espectáculo.
Puntuación 85

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

▸SEGA ▸Arcade
▸54,95 € ▸1-4 J
Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.
Puntuación 90

SMUGGLER'S RUN WARZONES

▸TAKE 2 ▸Coches-acción
▸63,95 € ▸1-4 J
Un juego de coches diferente, con acción frenética y un multijugador con el que vais a alucinar.
Puntuación 87

SPIDER-MAN

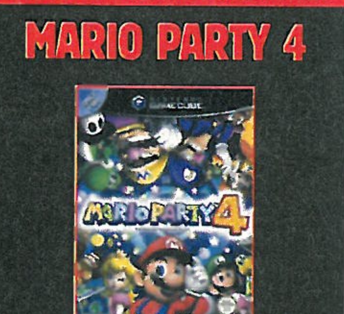
▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. ¡¡Nuevo precio!!
Puntuación 87

SPY HUNTER

▸MIDWAY ▸Acción
▸64,95 € ▸1-2 J
Trepidante acción 3D para un juego de conducción. El vehículo se transforma en moto y fuera-borda.
Puntuación 83

SSX TRICKY

▸EA SPORTS ▸Snowboard
▸64,95 € ▸1-2 J
Si te mola el descenso con tabla, aquí además podrás hacer todos los tricks y piruetas que quieras.
Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES
MARIO PARTY 4

▷NINTENDO ▷Tablero
▷59,95 € ▷1-4 J
Un juego para vivir tardes risueñas, semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amiguetes. Los protagonistas, ya sabéis, los chicos de la Gran N. Precioso.
Puntuación: 92

STARFOX ADVENTURES
▸NINTENDO/RARE ▸AVENTURA
▸59,95 € ▸1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, con un nivel por encima de todo lo visto en Cube. Pero además, te espera una profunda aventura con todo el estilo Rare. Con juegos como éstos a uno le tiene que dar por preguntarse hasta dónde puede llegar nuestra consola. Bueno, con un tratamiento del agua así de cuidado, la verdad nunca se sabe.
Puntuación 96

STAR WARS JEDI OUTCAST (NUEVO)
▸ACTIVISION ▸Acción 3D
▸65,95 € ▸1-2 J

La ambientación y la banda sonora son elementos irresistibles en este shooter. Le ponen personalidad a la carga de acción de estos juegos. Aquí el protagonista es un agente rebelde, Kyle Katarn, en su lucha contra el imperio, y además de armas, poderosas, cuenta con la FUERZA. Saber utilizarla bien, y controlar la potencia del sable láser, te meterán de lleno en la aventura.
Puntuación 91

STAR WARS ROGUE LEADER
▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸65,95 € ▸1 J

Si te dejas atrapar por la fiebre Star Wars que tenemos encima, te vas a poner morado de juegos. Arriba tienes Outcast, y aquí te presentamos éste de incursiones aéreas y acción a tope. Rogue Leader es una película interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido en vídeo y DVD, entonces sí que vas a alucinar.
Puntuación 94

STAR WARS GUERRAS CLON (NUEVO)

▸LUCAS ARTS ▸Acción
▸64,95 € ▸1-4 J
El trío de juegos Star Wars para GC se completa con este genial shooter-combate-acción-tierra-aire.
Puntuación 89

SUPER MARIO SUNSHINE
▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

¡Ya tenemos las mejores plataformas para GameCube! Y por mucho tiempo, porque Mario ha vuelto, en fin, que se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos (unos más fáciles, otros te tendrán muchas horas pegadito a la consola) y la infinita jugabilidad que todos esperábamos. Va a pasar mucho tiempo hasta que salga algo superior a Mario.
Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL

▸SEGA ▸Arcade-Party
▸59,95 € ▸1-4 J
Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos... con monos en esferas...
Puntuación 85

SUPER SMASH BROS. MELEE
▸NINTENDO ▸Lucha
▸60,00 € ▸1-4 J

Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. O hasta que tu madre os llame a cenar. El frenesí continuará luego, dándole caña a los chicos más populares de la Gran N, incluidos los sagrados Pokémon. Hazte con él.
Puntuación 95

TAZ WANTED

▸INFOGRAMES ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J
De este plataformas convencen los gráficos y el desarrollo, pero no la duración ni la dificultad.
Puntuación 83

TIME SPLITTERS 2
▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda este juego es uno de los que más nos han impresionado últimamente. El nivel de I.A. de los enemigos, el control suave y certero de la situación, la duración exagerada (diez niveles, tres de dificultad, extras, secretos) y la original historia, conforman un juego que ya es uno de los imprescindibles de este año.
Puntuación 95

TONY HAWK 4 (NUEVO)

▸ACTIVISION ▸Skate
▸67,95 € ▸1 J
De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...
Puntuación 93

RESÉRVALOS
PARA FEBRERO Y MARZO...
▷METROID PRIME
▷NINTENDO

Esta primavera, Nintendo nos va a enseñar otra forma de sentir el término "shooter". Con «Metroid Prime» vamos a explotar al máximo la potencia de esta consola. Desafíos así se aceptan sin problemas.

▷BMX XXX
▷ACCLAIM

Creíamos que íbamos a estrenar bici nueva en diciembre, pero nos han retrasado el morbo hasta principios de febrero. Hablamos de morbo porque ya sabéis que este juego ha despertado mucha polémica. Será porque salen chicas en paños menores y porque se utiliza un lenguaje malsonante...

▷BLOODRAYNE
▷MAJESCO

Ésta va de vampiros. Ella, la protagonista, es uno de ellos. Muerde y tal, pero sólo a los malos. Ellos, los malos, serán el ejército nazi, nada menos, que intenta controlar el mundo. Será divertido, y algo violento, sí.

TONY HAWK 3

▸ACTIVISION ▸Skate
▸69,95 € ▸1-2 J
Ocho niveles, trece skaters reales con animaciones de película y un innovador sistema de combos.
Puntuación 92

TY EL TIGRE DE TASMANIA (NUEVO)

▸EA GAMES ▸Acción-Plataformas
▸59,95 € ▸1-2 J
Tiene un planteamiento de estilo de «Mario Sunshine». Es adictivo y jugable aunque... no es Mario, claro.
Puntuación 87

TUROK EVOLUTION

▸ACCLAIM ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J
Diseñado para los fans de Turok, destaca por su multijugador y las fases de vuelo. Flojo técnicamente.
Puntuación 83

Si has comprado pads nuevos, pruébalos con el mejor "multi." «Mario Party 4».

VIRTUA STRIKER 3

▸SEGA ▸Fútbol
▸59,95 € ▸1-2 J
El juego de fútbol más espectacular es también un juego poco fluido. Para ir directo al grano, a meter gol.
Puntuación 82

WAVE RACE BLUE STORM

▸NINTENDO ▸Carreras
▸60,00 € ▸1-4 J
Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.
Puntuación 92

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

ALONE IN THE DARK

INFOGRAMES · Aventura
36,00 € · 1 J
La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.
Puntuación 90

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

THQ · Plataformas
38,00 € · 1 J
La última película de Disney se convierte en un plataformas para el público más infantil de la casa.
Puntuación 82

BEACH'N BALL

INFOGRAMES · Volley-playa
36,00 € · 1-2 J
Una de volley en la "beach", con cuerpos Danone y ardientes arenas. Jo, con el frío que hace.
Puntuación 85

DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO · Plataformas
39,01 € · 1-2 J
Un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. No pasa de moda, el juegazo.
Puntuación 93

DRAGON BALL Z
INFOGRAMES · Juego de cartas
34,95 € · 1-2 J

Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación (momento de hacerse con todas sus películas), forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y de no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear contra él y cambiar las cartas más raras.
Puntuación 93

DRIVER

INFOGRAMES · Acción
36,00 € · 1 J
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 89

HARRY POTTER

EA GAMES · Rol
39,01 € · 1-2 J
Si te emocionas con sus libros y has flipado con la primera peli, te caerás de espaldas con su juegazo.
Puntuación 96

INDIANA JONES

THQ · Aventura
39,01 € · 1 J
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 86

MARIO GOLF

NINTENDO · Golf
36,00 € · 1 J
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 90

MARIO TENNIS

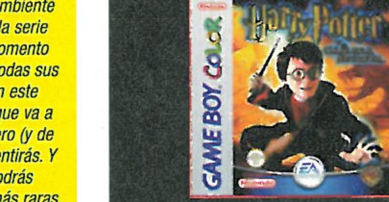
NINTENDO · Tenis
36,00 € · 1-2 J
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 95

METAL GEAR

KONAMI · Aventura
36,00 € · 1-2 J
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

«Dragon Ball» y «Harry Potter 2» son dos juegos imprescindibles en tu GB Color.

MONSTRUOS
THQ · Plataformas
36,99 € · 1J
Las claves del de Disney son un desarrollo más que divertido y un nivel técnico bastante trabajado.
Puntuación 84

LA NOVEDAD DEL MES
HARRY POTTER 2

EA GAMES · RPG
42,95 € · 1-2 J
Si alguna vez soñaste que Ron y Hermione también daban la cara en las peleas del primer "HP", tu sueño se ha hecho realidad. Con toda la calidad que gráfica que vimos en su primera entrega, vuelven Harry y sus amigos para salvar el colegio Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de Flipendo, Vermillion y hasta diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas distintas en combates por turnos de los de toda la vida. Y los adictivos cromos de Magos y Brujas Famosos, siguen presentes, para cambiar por link. Una inmensa aventura en castellano, llena de humor y, cómo no, con toda la magia del libro de J. K. Rowlling.
Puntuación: 98

PERFECT DARK

NINTENDO · Acción-aventura
42,01 € · 1-2 J
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo Game Boy. De culto.
Puntuación 95

POKéMON AMARILLO

NINTENDO · RPG
19,95 € · 1-2 J
Perenne y agradecida presencia de Pikachu en un cartucho que sale a un precio más que atractivo.
Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
2. WARIOLAND 3
3. DRAGON BALL Z: GUERREROS DE LEYENDA
4. SUPER MARIO BROS. DELUXE
5. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
6. POKéMON CRISTAL
7. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
8. DONKEY KONG COUNTRY
9. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
10. SHREK

POKéMON CRISTAL
NINTENDO · Rol
39,95 € · 1-2 J, Printer, Infr.

Ofrece en un cartucho todo lo que dan las demás ediciones, y por si fuera poco se inventa novedades como la Torre de Batalla y la explosiva entrenadora femenina. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en lo que se refiere a jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.
Puntuación 97

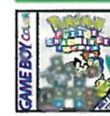
POKéMON ORO

NINTENDO · RPG
29,95 € · 1-2 J, Infr., Printer
Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, formas de Unown... ¡te atraparán sin remedio!
Puntuación 96

POKéMON PLATA

NINTENDO · RPG
29,95 € · 1-2 J, Infr., Printer
Si ya tienes el dorado, y quieres completar la colección, hazte con esta otra edición. Una ganga.
Puntuación 96

En enero saldrá «Hamtaro», un juego de mascotas que va a calar entre el personal.

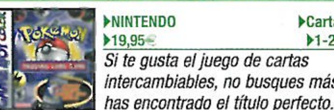
POKéMON PUZZLE CHALLENGE

NINTENDO · Tetris
35,99 € · 1-2 J
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.
Puntuación 94

POKéMON PINBALL

NINTENDO · Pinball
29,95 € · 1 J
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
Puntuación 95

POKéMON ROJO/AZUL

NINTENDO · RPG
19,95 € · 1-2 J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD

NINTENDO · Cartas
19,95 € · 1-2 J
Si te gusta el juego de cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el título perfecto.
Puntuación 91

RAYMAN

UBI SOFT · Plataformas
36,00 € · 1-2 J
¿Poco original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN

CAPCOM · Aventura
39,01 € · 1 J
La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.
Puntuación 85

SNOOPY TENNIS

INFOGRAMES · Tenis
34,99 € · 1-2 J
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.
Puntuación 90

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION · Plataformas
39,00 € · 1 J
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.
Puntuación 88

SUPER MARIO BROS DX

NINTENDO · Plataformas
36,00 € · 1-2 J
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

THE FISH FILES
MICROIDS · Aventura gráfica
34,95 € · 1 J

El género más maltratado por GBC, la aventura gráfica, se venga exprimiéndola a ella. La consola no puede dar más de sí: 2.000 colores en pantalla, personajes enormes y movimiento fluido. Todo para una aventura con la que te partirás. En castellano, con un montón de lugares por visitar, objetos que usar con ingenio, tres personajes...
Puntuación 95

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS
NINTENDO · Rol
34,95 € · 1 J
Dos cartuchos complementarios. Puedes unir las dos aventuras a través de un password. Tienen el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros... Jugando cada cartucho por separado, explorarás 8 mazmorras y una fase final. Busca los 64 anillos y conoce a simpáticos personajes, como Ricky o Moosh, que te ayudarán en la aventura.
Puntuación 99



CENTRO MAIL

¡¡LOS MEJORES PACKS DE ESTA NAVIDAD!!

CONSOLA GAME CUBE MORADA + SUPERMARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59



CONSOLA GAME CUBE MORADA + ETERNAL DARKNESS + MEMORY CARD 59

EXCLUSIVA



CONSOLA GAME CUBE MORADA + STARFOX ADVENTURES + MEMORY CARD 59

EXCLUSIVA



CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 199

¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

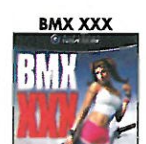
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

AHÓRRATE 5€ EN LA COMPRA DE CUALQUIER JUEGO AL ADQUIRIR TU GAME CUBE

Novedades del mes

007: NIGHTFIRE 64,95

BMX XXX 59,95



BOMBERMAN GENERATION 59,95

FIFA 2003 64,95



MARIO PARTY 4 54,95

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 64,95

MINORITY REPORT 64,95



STARFOX ADVENTURE 54,95





Superventas

DIE HARD VENDETTA	59,95
EL IMPERIO DEL FUEGO	59,95
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S R.	54,95
HARRY POTTER Y LA C. SECRETA	64,95
NBA LIVE 2003	64,95
RESIDENT EVIL	64,95
STAR WARS: GUERRAS CLON	64,95
STAR WARS: JEDI KNIGHT II	69,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	67,95
TY EL TIGRE DE TASMANIA	64,95
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
MEMORY CARD NINTENDO 59	19,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

Novedades del mes

FINAL FIGHT ONE SUPER OFERTA 19,95

S. STREET FIGHTER II SUPER OFERTA 19,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO 52,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 54,95



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 54,95

METROID FUSION 44,95

GAME BOY ADVANCE 99,95

GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKÉMON ORO O PLATA



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANSPARENTE + SUPER MARIO AVD. 2



GAME BOY ADVANCE NEGRA + FINAL FIGHT + STREET FIGHTER II









Pokémon

Compra cualquiera de estos Pokémon y llévate una Funda y un Cable Link de Regalo



POKÉMON AMARILLO 19,95	POKÉMON AZUL 19,95	POKÉMON ROJO 19,95
POKÉMON PLATA 29,95	POKÉMON ORO 29,95	POKÉMON PINBALL 29,95

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de diciembre al 15 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

- Viaja por los cinco mundos y supera todos los peligros.
- Recoge todos los Espíritus Krazoa y salva a Krystal.
- Acaba con los SharpClaw, Scales y el malvado Andross.

Ayuda a Fox a acabar con Scales y su tropa

STARFOX ADVENTURES

La cosa está muy mal: el Sistema Lylat se desintegra, una atractiva joven está en apuros y un General con malas pulgas quiere conquistar la galaxia. Menos mal que entre Fox McLoud, los miembros del equipo StarFox y nuestros útiles consejos, la cosa no va a ser tan grave. ¡Manos a la obra!





La aventura da comienzo una lluviosa y fría noche. **Krystal** (una valiente zorrita azul de aspecto similar al de Fox McLoud) **recibe una llamada de auxilio** procedente de un planeta muy lejano del Sistema Lylat (ya sabes, la galaxia por la que patrullan nuestros héroes favoritos) y decide investigar. Por desgracia, **en su camino se cruza con el General Scales** (o lo que es lo mismo, el malo de turno) en su Galeón Pirata volador. Esto sucede en la intro del juego, pero no te distraigas mucho y coge el mando, porque **a lomos de un dinosaurio volador debes destruir dicho barco** [1]. No te dejes engañar por su aspecto, ya que es muy fácil de doblegar y, además, **no sufrirás daños por mucho que te disparen.** Apunta a los bustos de animal que lanzan bolas de fuego hasta que se incendien, luego a la hélice inferior que propulsa la nave y, por último, vuelve a destruir los bustos, que se ya verás cómo se regeneran por arte de magia. Al recibir una buena tunda, el galeón dará media vuelta y te atacará frontalmente. Lanza un par de disparos a la cabecera del barco y podrás subirte a él. En este momento **pasarás a controlar a Krystal** (el pterodáctilo se larga volando) y con ella debes liberar a una criaturilla que ha sido secuestrada por Scales y que está **cautiva en una jaula sellada** [2]. Ve a por la llave que se encuentra en el interior de un camarote, recógela y salva a la cría. Sin embargo, antes de que puedas hacerlo Scales se interpondrá en tu camino y, tras intentar matarte, irás a parar al fastuoso **Krazoa Palace,** el lugar sagrado donde residen los poderosos **Espíritus Krazoa.** Este templo hace las veces de **tutorial del juego,** y en su interior aprenderás a manejarte rápidamente con los controles. Nada más llegar, usa la **llave de oro** (accede al **inventario con el Stick amarillo C)** que recogiste en el Galeón para obtener un **barril explosivo** y úsalo para acceder a la parte inferior del lugar donde te encuentras. Luego recoge otro de estos barriles y estréllalo contra la pared agrietada que verás más abajo. Ve por el hueco que acabas de abrir y recorre sus pasillos hasta que encuentres **otro tonel junto a un dinosaurio malherido.** Píllalo y lánzalo contra las cajas que se encuentran junto a ti. Luego coge otro más y atraviesa el corredor que acabas de desbloquear (¡cuidado con el fuego!). Estrella el barril contra la pared del fondo y, en la habitación siguiente, utiliza otro de estos toneles para desbloquear la salida de la sala. Camina por su interior y habla con el dino que verás en el suelo, quien te dirá que debes **dirigirte a un Sepulcro Krazoa para obtener un espíritu...** Krazoa. Acepta su consejo y ponte en marcha. Supera el desafío que te propondrá el espíritu (una simple prueba de Observación) y regresa al lugar donde se encuentra el **maltrecho dino EarthWalker.**

Después de la secuencia, ve por la plataforma circular y libera al espíritu. Lamentablemente, algo sale mal y... **¡Krystal quedará atrapada en un**











cristal mágico y morirá si nadie lleva a tiempo cinco Espíritus Krazoa, unas almas que poseen un descomunal poder! ¿Te presentas voluntario?

¡Fox entra en juego!

Tras este nivel introductorio por fin podrás controlar a Fox. **Cuando llegues a Dinosaur Planet** (la prueba de "shoot'em up" está tirada) ve directamente a por el **Bastón Mágico que dejó caer Krystal** en su encuentro con Scales [3]. No tiene pérdida, pues se encuentra muy cerca de donde comienzas. Este **objeto te vendrá de maravilla para pelear contra los SharpClaw** (las tropas de Scales, vamos) y para **explorar los escenarios** [4].

Con el Bastón en tu poder, ve a una especie de recinto cerrado [5], lucha contra cuatro SharpClaw y, tras la batalla, camina hasta la cueva que se te mostrará en la secuencia de vídeo. Allí podrás hacerte con una **nueva habilidad para el Bastón Mágico, el Rayo de Fuego,** que te permitirá **lanzar Bolas de Fuego.** Regresa otra vez al recinto anterior y emplea tu nueva habilidad para **acertar a un interruptor con el dibujo de un sol** que verás en la parte superior de la pared frontal [6]. Abrirás la puerta que conduce a una cueva, y en su interior verás a la **Reina de la tribu EarthWalker,** quien te pedirá que **rescates a su hijo Tricky, Príncipe de los EarthWalker,** que se perdió en la Montaña de Hielo.

Para llegar a ella, debes llevar un **Dulce de Roca (lo venden en la Tienda ThornTail) al enorme tipo de piedra (llamado Pedrusco)** para que use sus poderes y te teletransporte hasta dicha montaña [7].

Sin embargo, para llegar hasta él, primero debes **plantar una espora en un lugar determinado** y hacerla estallar para derribar la pared que bloquea el camino. Una vez aparezcas en la **Montaña de Hielo,** avanza hasta el final del sendero, planta una espora y **desbloquea el Pozo Token,** al que podrás **regresar cuando tengas 20 Scarabs** para

LAS HABILIDADES DE UN ZORRO

Al principio de la aventura, la joven Krystal pierde su Bastón Mágico en su enfrentamiento con el General Scales. Dicho objeto va a parar a un planeta llamado Dinosaur Planet, que es el primer lugar que tendrás que visitar con Fox. Como no tiene su pistola, este Bastón se convertirá en el gran aliado de Fox durante toda la aventura. Además de poder utilizarla para combatir contra los SharpClaw, la vara te porporcionará poderes especiales que te servirán para atacar, defenderte y, especialmente, resolver gran cantidad de puzzles. En total podrás obtener hasta cinco habilidades diferentes: Rayo de Hielo, Golpe Sísmico, Pasavante, Propulsión y Rayo de Fuego. Cada vez que uses uno de estos poderes, perderás un poquito de energía mágica. A su vez, esta energía puedes ir aumentándola poco a poco a medida que avances en el juego y vayas descubriendo algunas localizaciones secretas.

Aparte de estas habilidades, también podrás disfrazarte de SharpClaw a partir cierto momento de la aventura, circunstancia que te vendrá de maravilla cuando quieras pasar totalmente inadvertido. Para que digan que eres un tipo aburrido.



El Rayo de Fuego es la primera habilidad que obtendrás en el juego y, además, será una de las que más emplees a lo largo de toda la aventura.



Con la Propulsión serás capaz de alcanzar lugares muy elevados a los que no podrías llegar de ninguna otra manera. Además, el efecto es muy chulo.



El Rayo de Hielo sirve para congelar a los enemigos y enfriar todos los objetos que estén al rojo vivo.



Por si fuera poco, el Bastón de Krystal también te porporcionará protección siempre que la necesites.

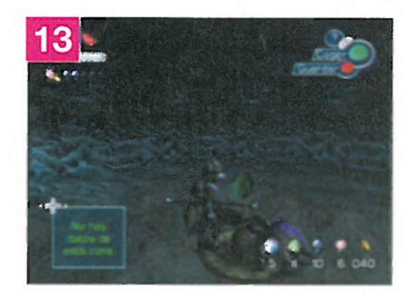












conseguir un Token que te permitirá **desbloquear ciertos trucos y extras al finalizar el juego.** Luego coge el barril explosivo del lateral del mapeado para eliminar las cajas que te impiden acceder al lugar donde se encuentran los SharpClaw.

Cárgatelos y participa en la **carrera de motos de nieve** [8]. Vence y encontrarás a Tricky, que desde ese momento se unirá a tu aventura. Deambula un rato por los campos nevados hasta que veas una grieta en el suelo. Ordena a Tricky que escarbe y **darás con un interruptor.** Ordénale que se quede quieto sobre él y ve por la puerta para accionar un interruptor. Sal, atraviesa el lago de lava y avanza un poquito más (Tricky te tendrá que ayudar en el trayecto) hasta que llegues **a un claro donde está el hambriento SnowHorn,** un miembro de una tribu de animales parecidos a los Mamuts [9]. Busca por el suelo grietas para que tu compañero las escarbe y obtén dos **Raíces Alpinas.** Dáselas al animal para que te ceda una **Bolsa de Scarabs Pequeña** (entran hasta 50 Scarabs) y además deje caer una caja que se encontraba en lo alto de un chorro de agua [10]. Empuja el bloque para que puedas alcanzar la parte superior del escenario y baja por el sendero. Te conducirá a una **cueva custodiada por un gran SharpClaw.** Sobórnale para que te deje pasar (son sólo **25 Scarabs)** y atraviesa la cueva para regresar a la **Llanura ThornTail, donde debes ir a ver a la Reina EarthWalker.** La pobre se encuentra muy enferma y **necesita Hongos Blancos para sobrevivir.** Ve a buscarlos al **Pozo de Piedra** que está cruzando el río, y haz que Tricky limpie su entrada. En el interior del Pozo obtendrás, además de los 6 Hongos Blancos que necesitas, una **nueva habilidad para el Bastón: la Propulsión.** Además, antes de bajar al interior del agujero asegúrate de llevar un **farol de luciérnagas,** que podrás adquirir en la Tienda ThornTail por un módico precio.

Dale los hongos blancos a la Reina EarthWalker, regresa a SnowHorn y emplea la llave que te entrega su Alteza para acceder a un área al que no podías penetrar antes [11]. Allí verás a un **SnowHorn encerrado en una celda de hielo.** Para liberarle, necesitas darle **Semillas Glaciales** que caerán del árbol cercano al lugar en el que te encuentras tras golpearlo con el Bastón. Dáselas y verás cómo rompe su celda. **Después debes viajar a las MInas Glaciales.** Vuelve a ThornTail y móntate en la nave.

Las Minas Glaciales

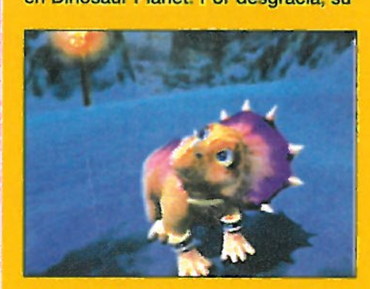
Cuando aterrices en las Minas, supera la zona de la lava y llega hasta un campamento, donde divisarás a varios enemigos y **4 SnowHorn presos.** Busca una grieta en uno de los laterales de la zona. Entra y localiza la llave para liberar a un SnowHorn, que te recompensará **regalándote una Tuerca** que debes colocar en la máquina que verás pasado el campamento. Acciona el mecanismo y ve por el puente que se abre. Al poco rato te toparás con unos desalmados que le están propinando una soberana paliza a un pobre animalejo. Sálvale para que **enseñe a Tricky a lanzar fuego,** truco que debes utilizar para deshacer el hielo que bloquea una cueva situada en el campamento anterior [12]. Entra por ella, y con la ayuda de tu colega recogerás una **Raíz Alpina para el debilitado SnowHorn** [13].

La otra Raíz Alpina que necesitas se encuentra en otra cuevecita (sellada también por el hielo) situada en la parte de abajo del sendero por el que caen rocas. Cuando las tengas llévaselas al animalito y, a cambio, te **dejará subirte encima de él para poder acceder a la siguiente zona.** En ella debes superar una sección plataformera para **alcanzar el cañón.**

TRICKY, TU FIEL MASCOTA

Esta especie de pequeño Triceratops será tu fiel amigo desde el momento en el que le rescates de las garras de los SharpClaw. Ahí donde le ves, este bicho no es un bicho normal: es el Príncipe de los EarthWalker, una tribu de dinosaurios amigables que viven en Dinosaur Planet. Por desgracia, su padre es capturado por los RedEye (una peligrosa tribu de T-Rex), por lo que uno de los objetivos del juego será liberarle.

Tricky cuenta además con sus propios trucos o habilidades (como lanzar fuego, por ejemplo) que te permitirán superar muchos puzzles.



Este simpático dino será tu mascota y te seguirá allí donde vayas, incluso cuando viajes a otros planetas.



Si compramos la pelota en la tienda y jugamos con Tricky, sufrirá una transformación y se hará más fuerte.













Con él tienes que dar "caña" a todos los SharpClaw que te encuentres y **destrozar unas maderas que verás frente a ti marcadas con una X,** y que protegen un camino [14]. Realizando estas dos tareas conseguirás fácilmente **tres Piezas del Engranaje del Puente.**

Ahora dirígete a la máquina correspondiente y acciónala para habilitar otro puente. Sigue el camino y métete en una cueva en la que tendrás que **encender cuatro calderas con el fuego de Tricky para poder localizar la Corneta de Dinosaurio** [15].

Regresa a la zona en la que cae una espesa tormenta de nieve y busca en el suelo el **icono con la señal de la Corneta** que acabas de conseguir. Toca el instrumento allí y **aparecerá un SnowHorn** que te ayudará a travesar un camino muy nevado y con escasa visibilidad. Sigue las Raíces Alpinas para guiarte y llegar a un nuevo mapeado. Lo único malo es que, durante el viaje, Tricky se perderá y tú tendrás que encontrarlo. Ahora debes superar otra de esas pruebas motororizadas y, tras ella, llegarás a la **Mina en la que se halla Tricky,** al que han hecho prisionero las tropas de Scales. Encuentra **la llave de la celda de tu mascota** y, con su ayuda, localiza a Belina Te y sácala de su celda (también has de encontrar la llave correspondiente) [16]. En cuanto lo hagas, manda a Tricky escarbar en la grieta que verás en una de las paredes cercanas a la **celda de Belina Te** para penetrar en una estancia helada. Utiliza tu Bastón para derribar las estalactitas del techo que te permitirán avanzar y, a partir de ahí, sigue con tu camino hasta que llegues a la parte inferior de la MIna, donde te estará esperando la SnowHorn. Pasada la secuencia, tienes que volver a subir a la parte superior de la Mina. Para llegar hasta allí tendrás que usar barriles explosivos con los que ir despejando el camino. Cuando alcances el cañón (está arriba del todo), úsalo para acertar a dos paredes de madera marcadas con sendas X para así habilitar el camino principal de la parte inferior de las Minas (la secuencia te lo mostrará).

Desciende y toma el nuevo sendero para llegar al teletransporte [17]. En la nueva zona te estará esperando **Galdon, el primer jefe final de la aventura y que custodia una de las Runas que necesitas.** Manda a Tricky que lance fuego sobre él para descongelarle y lucha contra él. Para **vencerle tienes que darle varias veces en la cola con el Bastón** [18]. Cuando lo hayas hecho, el muy bestia te engullirá y te atrapará en sus fauces. Para salir de ahí y hacer que te expulse de nuevo, **golpea a la campanilla un par de veces.** Ahora toca **apuntar a su abdomen y lanzarle un par de Bolas de Fuego** cuando deje su punto débil al descubierto. Verás cómo cuando reciba un par de impactos volverá a intentar devorarte. Repite la operación anterior y el bicho quedará reducido. **Recoge la Runa, vuelve a la nave y parte hacia Dinosaur Planet.** En cuanto aterrices tendrás que ayudar a los ThornTail a **encender las tres Antorchas Mágicas** [19], que se han apagado. Esta tarea podrás llevarla a cabo fácilmente si **golpeas el Árbol de Semillas de Fuego** (está cerca del Pozo de Piedra), recoges las Semillas que deja caer y las colocas en las Antorchas. Luego pide a Tricky que las prenda con su fuego, y listo. Ahora debes partir hacia el **Paso Montaña de la Luna** (lee los carteles para guiarte), donde se encuentra el **Punto de Fuerza del Volcán,** es decir, el sitio donde has de dejar la Runa. Avanza por el templo hasta que llegues a unas **antorchas de colores.** Espera a que sus llamas se tornen del color adecuado a unas Bolas de Colores que hay en la pared, dispara una Bola de Fuego e

LA TIENDA DE LOS HORRORES

En la Llanura ThornTail, uno de los lugares más importantes de Dinosaur Planet, se encuentra una tienda subterránea donde podrás comprar bastantes objetos. El dueño de la tienda, un reptil repelente y usurero en grado sumo, no te pondrá las cosas fáciles, y te cobrará bastante dinero (o Scarabs en este caso) por cada uno de los mapas e ítems que adquieras. Y lo malo es que la mayoría de ellos son fundamentales para superar la aventura, así que no te queda más remedio que ir ahorrando poco a poco para poder costearte estos objetos.



Este tipo es el encargado de la tienda. Es de lo peor que puedes echarte a la cara, así que ojo.



Entre otras cositas, en este comercio encontrarás uno de los Pozos Token secretos. ¡Truco al canto!













intenta acertar a dichas Bolas. Si tienes puntería se abrirán unas puertas por las que deberás entrar, y avanzar un trecho hasta que logres penetrar en una cueva donde podrás conseguir una **nueva habilidad, llamada Rayo de Hielo.** Usa este Rayo de Hielo para **eliminar el fuego de las esculturas** de la sala contigua a la cueva en la que te hallas [20].

Baja al fondo del templo, pon la Runa en el hueco que tiene su forma y sal del recinto. Misión cumplida. Sin embargo, en cuanto des unos pasos en tu viaje de regreso a ThornTail, **un Espíritu saldrá a tu encuentro y te dirá que necesitas encontrar cinco Espíritus Krazoa** para liberar a Krystal de su prisión, así que ponte manos a la obra. Entra en la cueva que el Espíritu Krazoa desbloquea para conseguir un **nuevo recurso para tu Bastón: el Golpe Sísmico.** Con él podrás aturdir a tus enemigos [21], y debes emplearlo para vencer a una **criatura cilíndrica que posee una Semilla Lunar,** que debes plantar para alcanzar una nueva zona del mapeado [22]. En esta nueva sección debes avanzar unos cuantos metros para divisar una nueva cueva, cuya entrada está bloqueada. Planta una Espora y hazla estallar para poder entrar en la cueva [22]. Sigue el camino y pronto una secuencia de vídeo te mostrará como un gran asteroide casi acaba con Fox y, para colmo de males, bloquea el sendero por el que debes seguir [23]. Para salir del apuro debes **buscar tres pequeñas piedras** y ponerlas en las salidas de vapor que se encuentran junto al gran asteroide. Pasa por debajo de la roca y por fin **llegarás al Sepulcro Krazoa.**

Deambula por el templo (deberás ir activando varios interruptores para poder avanzar) **hasta que te topes con uno de los espíritus Krazoa,** quien te propondrá una sencilla Prueba de Combate. Supérala y el espíritu será tuyo. Ahora tienes que llevarle en tu interior hasta que puedas liberarle en el Palacio Krazoa. Regresa a ThornTail y pide al Pedrusco que te teletransporte hasta dicho lugar. De todas formas, antes de viajar asegúrate de llevar contigo luciérnagas porque las necesitarás. Recorre el interior del palacio y entra en una **gran sala circular llena de ventiladores** [24]. Utiliza la corriente de aire que provocan para subir hasta la última planta, donde podrás **liberar al Espíritu Krazoa.** Al hacerlo volverás a ThornTail, y el Pedrusco recompensará tu esfuerzo dándote una **Bolsa Mediana para Scarabs,** con la que podrás **almacenar hasta 100.** Parte hacia Cabo Claw (sigue las indicaciones de los carteles para llegar hasta allí) y asegúrate de llevar por lo menos **60 Scarabs,** pues los necesitarás para poder acceder a dicha zona. Atraviesa el pozo que encontrarás a mitad de camino (por cierto, en su parte inferior se hallan varias sorpresas a modo de ítems) y plántate en la playa. Dirígete hacia el puente donde se encuentra **atrapado el gran dinosaurio HighTop, paga 25 Scarabs** al guarda para que te deje entrar y habla con él [25]. Te pedirá que **encuentres sus cuatro lingotes que escondió en la playa,** así que ve con Tricky a buscarlos. Cuando los desentierres, llévaselos y hará descender una escalera que conduce a un interruptor. Púlsalo para abrir una verja que bloqueaba el paso. Sigue este camino, supera el sencilo puzzle y **liberarás a la Reina de los CloudRunners.** El ave te indicará que debes **viajar hasta la Fortaleza CloudRunner** para ayudarla a ella y a su tribu. Vuelve a ThornTail y métete en el Arwing.

Fortaleza CloudRunner

Aterriza en la Fortaleza y avanza un poco. Alcanzarás una especie de patio donde Scales y sus secuaces se encuentran propinando una paliza a la Reina CloudRunner. Al intentar liberarla, te harán cautivo y debarás salir de la celda sin ayuda de ningún

Y ENCIMA, DISPAROS

Para dotar de mayor variedad a la acción y romper un poquito el ritmo del juego, cada vez que tengas que moverte a otro mundo deberás superar fases de shoot´em up al más puro estilo «Lylat Wars», el clásico de N64. En estos niveles, aparte de tener que ir esquivando obstáculos y eliminando enemigos, tendrás que ir pasando por el medio de anillos dorados para desbloquear los escudos de fuerza de los planetas en los que vayas a aterrizar. Al principio la cosa comienza facilita, pero luego se irá complicando. La pregunta es ¿cómo andáis de reflejos?

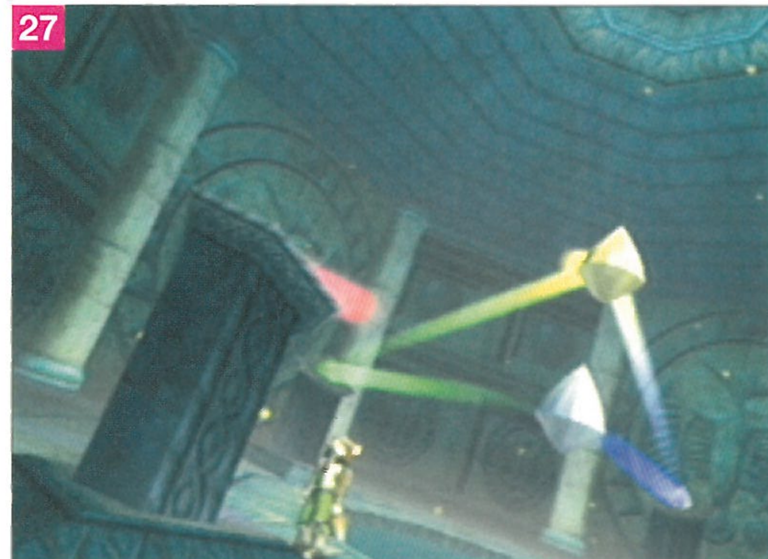


Para poder desplazarte de planeta en planeta necesitas ir recogiendo estas pequeñas células de energía.



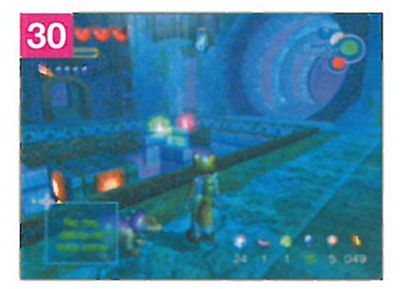
Los mayores peligros de estos niveles son los asteroides, las minas explosivas y las naves alienígenas.











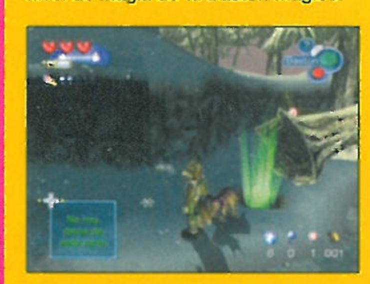


tipo. De hecho, no contarás ni con el Bastón de Krystal. **Mueve los bloques de piedra de tu prisión** y ábrete camino por los corredores del edificio sin que te vean los guardas (¡cuidado con los charcos de agua, pues si los pisas despertarás a los SharpClaw!) [26]. Si lo haces bien, podrás romper el techo de una habitación, hueco que aprovechará la **rana Slippy para enviarte un nuevo truco: el Disfraz de SharpClaw.** Empléalo para engañar a los guardas, recupera el Bastón Mágico, libera a las criaturas que estaban cautivas en las jaulas y sal de la prisión. **Recoge la Llave de la Sala del Generador** (te permitirá activar los ventiladores) y dirígete al patio. En su parte central hay una especie de altar donde verás tres interruptores que, al activarlos, te permitirán **hacerte con las tres Joyas Energéticas que necesitas.** En cuanto las tengas, ve a la **Sala del Generador** y coloca rápido las Joyas para **activar los Generadores de Ventilación** [27]. Con su ayuda podrás localizar a la Reina CloudRunner, quien te pedirá que rescates a sus hijos. Hazlo y vuelve a hablar con la **Reina para que desbloquee la entrada a la parte inferior de la Fortaleza.** Márchate para allá, desactiva el interruptor de viento que verás en el interior y vuelve a la zona donde estaba el barril explosivo. **Transfórmate en SharpClaw** para poder recogerlo y úsalo para derribar la grieta que se encuentra en una habitación a oscuras. Por el hueco llegarás a las profundidades de la Fortaleza, donde tendrás que **participar en otra carrerita en moto y destrozar a todos los enemigos,** que tratan de escapar con la Runa que andas buscando. Con la Runa en tu poder, debes dirigirte al **Punto de Fuerza del Océano.** Vuelve a Dinosaur Planet y ve hacia Cabo Claw de nuevo. Allí te encontrarás con un **miembro de la tribu LightFoot** que, tras salvarle de los SharpClaw, te dará de mala gana una de las **Gemas de Fuego** que necesitas para abrir el Punto de Fuerza del Océano [28]. **Consigue la otra en el interior de la Estatua Krazoa** y entra en el templo (necesitarás la ayuda de Tricky y su aliento de fuego). En la primera dependencia a la que accedas debes buscar un **pulsador al que debes acertar con una Bola de Fuego** para hacer que suba el agua. Tira al suelo de esa misma habitación el bloque de piedra que se encuentra en la zona posterior de la sala y vuelve a dar al interruptor para que descienda el nivel del agua [29]. Empuja el bloque de piedra hasta el interruptor del suelo para poder continuar tu camino. Recorre la nueva zona y encontrarás un lugar cuyo suelo está lleno de **baldosas electrificadas.** Guíate por el panel de la pared de enfrente (haz que Tricky se quede parado en el interruptor correspondiente) para ir pisando las baldosas que no sueltan descarga. Luego tendrás que **darte un chapuzón, activar tres pulsadores y habilitar el teletransporte.** Ve por él y llegarás a una serie de salas separadas por grandes rocas circulares. Supera los **distintos puzzles (muy sencillos)** y llega a una estancia en la que deberás **llevar un bloque a base de Bolas de Fuego** hasta un **hueco señalado por dos antorchas** [30]. Sigue el camino, habilita el puente y ve por el teletransporte para colocar la Runa en su lugar correspondiente. Regresa entonces hacia ThornTail pero, a medio camino, unos LightFoot te tenderán una trampa y te apresarán. Un **CloudRunner saldrá en tu ayuda y participarás en un curioso minijuego** en el que tendrás que parar una flecha en el momento justo para quemar a los enemigos [31]. Cuando acabes, tienes que **buscar tres figuras de madera por el escenario** (utiliza a Tricky y sus trucos para obtenerlos) y colócalos en su lugar correspondiente. Más

ABRE LOS OJOS... ¡Y BUSCA BIEN!

Repartidas por los rincones de cada planeta del Sistema Lylat se encuentran multitud de cuevas ocultas esperando a ser descubiertas por Fox y Tricky. En su interior podrás obtener un montón de ventajas, como nuevas habilidades o potenciar el nivel de magia de tu Bastón Mágico.

Para descubrirlas lo único que tienes que hacer es estar atento e investigar a fondo cada escenario: la entrada a estos lugares puede estar debajo de una piedra, en una ruta secreta bien resguardada o detrás de cataratas u otros accidentes naturales. Lo dicho: estáte atento y fíjate bien.

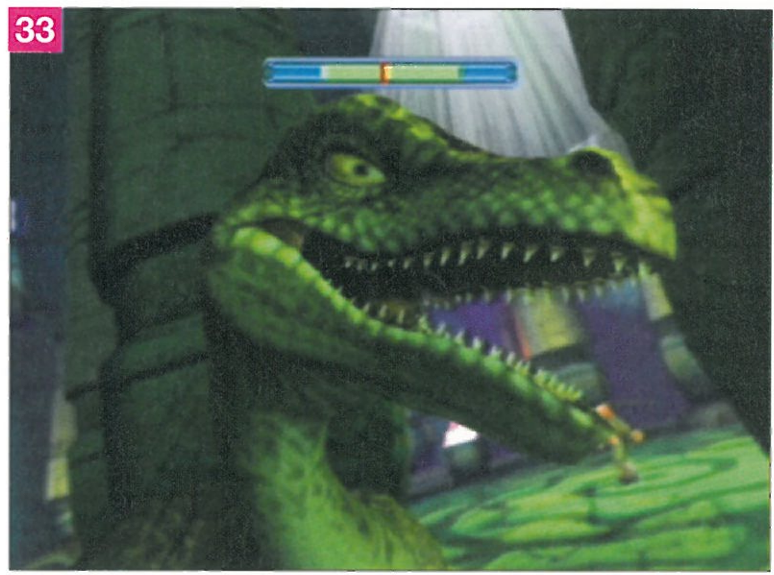


Las cuevas pueden estar en cualquier lugar. Eso sí, ten presente que siempre son subterráneas...



En el interior de estas secciones encontrarás sorpresas muy agradables, como nuevas habilidades.













tarde **ve a ver a la Reina LightFoot y supera los dos test** que te propondrá para poder entrar en la cueva [32]. Pásate por ella y súbete a unas cajas para activar un interruptor. Desde ahí (usando las Bolas de Fuego) debes ir **parando las partes del Tótem Gigante** cuando estén de frente. Camina por la verja y entra en el teletransporte para llegar hasta un **Sepulcro Krazoa.** Avanza por sus pasillos hasta que llegues el Espíritu Krazoa que reside en el templo, quien te propondrá una **Prueba de Miedo** para poder apresarle. Para superarla, debes **mantener la flecha en la franja verde de la parte superior de la pantalla.** El truco para hacerlo correctamente es fijarse exclusivamente en dicha marca y olvidarse de los que sucede en pantalla [33]. Si lo haces bien obtendrás el Espíritu que, como siempre, debes llevar al Palacio Krazoa. Vuelve a ThornTail y pide al Pedrusco que te envíe allí. Ya en el templo, accede a la sala de los ventiladores y ve al penúltimo piso. Usa el disfraz de SharpClaw para desbloquear la puerta y suelta el Espíritu. Cuando vuelvas a ThornTail ve a hablar con la **Mamá Dinosaurio** que está junto al Pedrusco y protege sus huevos en un minijuego [34]. Hazlo y la mamá te recompensará mostrándote la entrada a una cueva, en la que podrás hacerte con la **habilidad Pasavante,** que te permitirá abrir puertas selladas como la que se halla en la cueva donde está la Reina EarthWalker. Desbloquea dicha puerta y podrás **viajar a la Cidad Fortificada, donde está secuestrado el Padre de Tricky.** Este planeta está habitado por los **RedEye, unos peligrosos T-Rex** que no dudarán en morderte a poco que te acerques a ellos, así que ten cuidado cuenado llegues allí.

Ciudad Fortificada

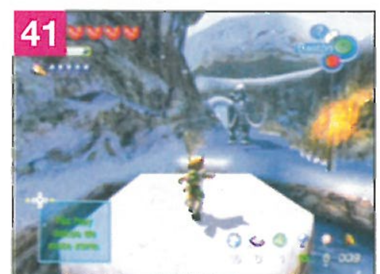
Cuando llegues, camina hacia el río y nada hasta la parte baja. Sube por la escaleras y busca un **círculo rodeado por un haz de luz azul** [35]. Emplea el **Golpe Sísmico para activarle y empieza a correr,** pues deberás llegar al lugar que se te indica en la secuencia y ordenar a Tricky que lance fuego a la caldera [36]. Luego haz lo propio con el otro círculo que verás en la parte opuesta y descubrirás un pasadizo. Acércate a él y encontrarás al **Padre de Tricky. Te dirá que no tiene la Runa,** pero que podrás encontrarla si localizas una cueva secreta. Vete hacia el puente y ve echando un ojo a los árboles, pues algunos poseen interruptores que debes pulsar con Bolas de Fuego. Aparte, busca una zona en la que puedes plantar una Espora y hazla estallar. Así **encontrarás la cueva secreta** que te comentó el Padre de Tricky, cueva donde pillarás la última habilidad para tu bastón : el **Golpe Sísmico Demoledor.** Con este ataque serás **capaz de tumbar incluso a los poderosos RedEye,** así que ve a hacerles una visita.

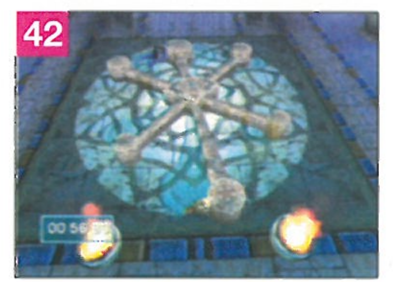
Cuando hayas acabado con ellos, verás como desaparece una barrera protectora de un lugar donde podrás recoger el **Colmillo de Oro.** El de **Plata lo obtendrás en cuanto actives cuatro interruptores** que se esconden en los árboles y que te comentamos con anterioridad. Al hacerlo, podrás **participar en otro minijuego en el río,** en el que tendrás que ir pasando por anillos dentro de un tiempo [37]. Lleva los dientes al pasadizo donde se hallaba el Padre de Tricky y coloca los Colmillos. Ve por la puerta que se te abre y prepárate, porque debes **enfrentarte a uno de los enemigos más intimidantes: el Rey de los RedEye, un T-Rex de más de seis metros de altura.** El animalito no parará de perseguirte por un recinto cuadrado cerrado. Para acabar con él, debes **situarte justo encima de unos interruptores que verás en el suelo para provocar una descarga** que, al impactar en el dinosaurio, le dejará indefenso durante unos instantes. Estos momentos debes aprovecharlos para lanzarle los barriles explosivos que verás repartidos por el recinto. Para ahorrar tiempo, lo ideal es que te sitúes en el interruptor con el tonel explosivo a cuestas y estrellarlo en el T-Rex en













cuanto caiga. **Repite esta operación cuatro veces y la Runa será tuya** [38]. Parte hacia Dinosaur Planet y **ve al Punto de Fuerza del Volcán,** que si recuerdas está **pasado el Paso Montaña de la Luna.**

Cuando llegues al templo avanza un tanto hasta que llegues a la plataforma por la que descendiste la última vez (¿te acuerdas?) y baja al fondo del templo. Coloca la Runa y ve por la puerta que desbloqueas y baja por otra plataforma circular que encontrarás en una sala. Irás a parar a una zona donde tendrás que **resolver un curioso puzzle** (es sencillo, tranquilo). Sube por las escaleras a la parte superior del recinto y **emplea el Rayo de Hielo para apagar las antorchas en el orden siguiente: azul, verde, rojo y amarillo** [39]. Entra en la siguiente dependencia, derrota a un par de SharpClaw, pide a Tricky que se quede quieto en el interruptor y sube por las escaleras. Habilita el pulsador que verás allí y pasa por la puerta que habilitas. Supera el siguiente puzzle de las antorchas (es la enésima vez que aparece en el juego) y pon la Runa en su lugar. Sal del templo y regresa a ThornTail, donde encontrarás que varios de estos bichejos voladores están dando una paliza a los ThornTail [40]. Ayúdales a eliminarlos y te **recompensarán con una Bolsa Grande para Scarabs, en la que entran hasta 200.** Encuentra **130 de estos insectos** y ve a la tienda para **comprar el Objeto SnowHorn (que en realidad es una Raíz Dorada).** Marcha hacia SnowHorn y entrega el objeto que acabas de adquirir a un **SnowHorn de color blanco-azulado** que verás pasada una sección de plataformas [41]. Al dársela, el animal te propondrá un reto que deberás superar para poder acceder al teletransporte que te conducirá a un nuevo Sepulcro Krazoa. En su interior afrontarás la Prueba de Fuerza, una de las más fáciles de todo el juego [42]. Con el Espíritu en tu posesión, regresa a ThornTail, visita al Pedrusco y llega al Palacio Krazoa. En la primera planta de la sala de los ventiladores encontrarás una puerta sellada. Usa Pasavante para abrirla y deja el Espíritu Krazoa. Parte de nuevo hacia ThornTail y ve derecho a hablar con el dino que merodea cerca del Pozo de Piedra. Te informará que tres de sus amigos y la última de las Runas se hallan en Roca Dragón, así que vete para allá.

Roca Dragón

Cuando aterrices, dirígete al edificio principal que se encuentra en uno de los laterales del escenario y avanza un poco hasta llegar al **pulsador que libera al EarthWalker, el primer colega al que debes liberar.** Ve hasta él y **móntate sobre la espalda del dinosaurio para guiarle hasta los Generadores de Protección** que generan el campo de fuerza que **rodea a los Robots Patrulla** y que les hace indestructibles [43]. Cuando los fulmines, **usa el Bastón para acabar con los robots mediante Bolas de Fuego** (intenta acertarles desde lejos para que no puedan dispararte. Luego ve por la puerta que se desbloquea y **libera al HighTop de sus cadenas** (de nuevo debes hacer uso de sendas Bolas de

CARRERAS AL ESTILO STAR WARS

¡ACELERA, ACELERA!

Como sucede con las fases de shoot'em up, de cuando en cuando tienes que superar unos divertidos minijuegos en los que, a los mandos de motos de nieve flotantes (parecidas a las que aparecen en la famosa saga galáctica de George Lucas) debes ganar una carrerita contra varios SharpClaw. Estas pruebas tienen el inconveniente de que las motos de los malos poseen cierto armamento que, si impacta en tu vehículo, te frenarán en seco, mientras que tú vas a pelo. Aún así no suelen ser muy chungas, así que no temas y ve a por todas.



FUERZA BRUTA

Similares a las pruebas anteriores, en alguna ocasión tendrás que afrontar retos en los que también deberás pilotar tu moto y surcar a toda pastilla los escenarios en busca de los malos, pero con una particularidad. En vez de tener que ir lo más rápido posible a la meta evitando las tretas de los rivales, la táctica será casi lo contrario: tu objetivo será eliminar a base trompazos a los adversarios. Por cada impacto que reciban, sus máquinas irán perdiendo "vida" y empezarán a humear, hasta que llegue un momento en el que estallen en pedazos. En nuestra opinión, son más divertidas incluso que las anteriores pruebas de velocidad.

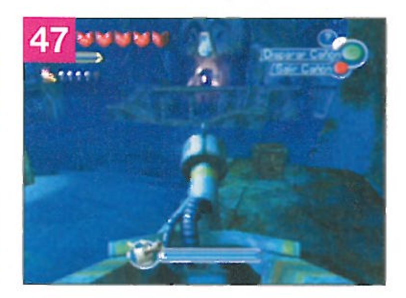
















Fuego para desactivar los interruptores). Ahora debes **afrontar un minijuego en plan shooter total,** en el que has de proteger al HighTop de unas cuantas rondas de misiles teledirigidos mientras atraviesas la llanura y llegar al otro lado del decorado [44]. Si lo consigues, el bicho desbloqueará una nueva zona en la que, con la ayuda de Tricky y de tu Bastón Mágico, podrás usar un barril explosivo para despejar una gruta que te conducirá hasta el **último de los amigos cautivos de tu colega de Dinoasaur Planet.** Quema la cuerda que sujeta su jaula (usa el fuego de Tricky para hacerlo) y participarás en otra fase shooter de corte similar a la anterior, aunque en esta ocasión te costará un poquito más superarla [45]. Esto se debe a que, al ser un dino volador, sus movimientos son mucho más rápidos e inestables, por lo que apuntar a los diferentes objetivos es bastante más complicado. Por si fuera poco, en cuanto termines con este minijuego **tendrás que eliminar a otro jefe final: Drako** [46]. De nuevo, esta fase es muy parecida a las que acabas de completar, con la particularidad de que **Drako no parará de desplazarse por el escenario y, encima, la plataforma en la que irás también estará en movimiento.** Además, este bicho te lanzará minas explosivas que debes hacer estallar antes de que exploten cerca de ti. Véncele y obtendrás, por fin, **la última de las Runas.** De vuelta a Dinosaur Planet, parte hacia el Punto de Fuerza del Océano (ya sabes que se encontraba en la playa) aunque, por desgracia, encontrarás que la entrada está bloqueada por unas ramas. Para hacerlas pedazos, busca en una cueva en cuyo interior se encuentra una puerta sellada. Utiliza el Pasavante para desbloquearla y luego apunta con el cañón que verás allí a la puerta de la entrada al templo [47]. Accede entonces al edificio y avanza superando los mismos puzzles (con leves modificaciones en algunos casos) que ya resolviste la vez anterior. Por cierto, si buscas bien en la parte derecha que está pasada la zona de las baldosas electrificadas podrás **encontrar un Token tras una puerta sellada con el conjuro Pasavante.**



Ve por el teletransportador y, una vez más, vuelve a resolver puzzles similares a los que ya has resuelto con anterioridad. Al cabo de un rato, encontrarás el último teletransporte que te llevará a zona donde podrás colocar la Runa [48]. Pasado esto, vuelve a ThornTail y **viaja con la nave a la Ciudad Fortificada,** donde todavía se encuentran el **Rey EarthWalker** y unos cuantos miembros de esa misma tribu.

El último viaje

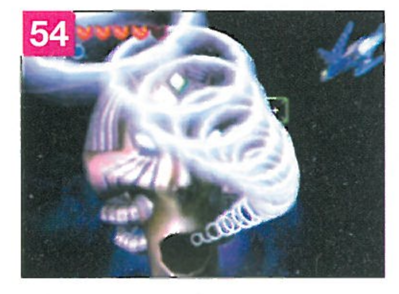
Baja de la nave e inmediatamente vete a hablar con el Rey EarthWalker. Te dirá que **debes ir hacia los Templos del Sol y de la Luna para conseguir las Piedras Sol y... sí, Luna.** Estas piedras resultan fundamentales para poder acceder al último de los Sepulcros Krazoa. Ponte en marcha y primero dirígete **hacia el Templo del Sol.** Allí debes **colocar correctamente los bloques en los "hologramas solares"** (fíjate en el mapa para que te resulte más fácil) [49]. Luego ve a la zona que te enseña la escena de vídeo y sube por el elevador. Colócate en el centro de la plataforma a la que te llevará el ascensor y emplea los prismáticos (y su potente zoom) para vislumbrar una intensa luz que emanará del interior de un círculo situado en la lejanía. Gracias a esta luz se abrirá la entrada del templo en el que estás, que se encuentra en la zona inferior. Baja hasta allí y entra. En la primera













habitación coloca los bloques en su lugar correspondiente (los dos que tienen el icono del sol debes alojarlos bajo las antorchas rojas, y el otro restante debajo de la antorcha azul). **En la siguiente sala debes superar el laberinto usando todos los recursos del Bastón de Krystal y los trucos de Tricky.** Pasa a la siguiente dependencia, pulsa los tres interruptores y **recoge la Piedra del Sol** [50]. Ahora parte al otro templo y resuelve otro puzzle con los bloques como protagonistas. Luego repite los mismos pasos que realizaste en el anterior templo y **abre la entrada al Templo de la Luna.** En la primera dependencia debes tener cuidado con las baldosas para no caer al vacío, esperar al momento justo para que bajen las tres verjas que están repartidas por el suelo y entrar con cuidado a la siguiente habitación. En ella tienes que **efectuar un Golpe Sísmico en un círculo** que ya viste en el exterior de este planeta para abrir la salida de esta dependencia y superar el laberinto de las paredes invisibles para, por fin, obtener la Piedra de la Luna en la siguiente sala. Ahora dirígete al pasadizo donde encontraste al Padre de Tricky y coloca las Piedras.

El último Sepulcro Krazoa se mostrará en lo alto del palacio central. Teletranspórtate y atraviesa el Sepulcro hasta que alcances el Espíritu Krazoa, quien te propondrá la última prueba: la **Prueba del Saber** [51]. En este reto tienes que **colocar seis objetos pertenecientes a seis mundos distintos en su lugar correspondiente, que están representados por imágenes de dichos mundos.** Hazlo y toma el Espíritu. Luego aparecerá una enternecedora secuencia en la que Fox se despide de Tricky (haciéndole además miembro honorífico del equipo StarFox) y de su padre, quien te agradecerá todo lo que has hecho por ellos. Posteriormente viaja hasta el Palacio Krazoa pero, antes de hacerlo, **asegúrate de haber llevado todos los Tokens al laberinto que custodia el Pedrusco** porque, una vez llegues al Palacio Krazoa, no podrás volver atrás. Ya en Palacio, desciende hasta la sala de los ventiladores y llega a la segunda planta. Ve por el hueco que está entre dos antorchas coloradas y sigue el camino para llegar al lugar donde podrás liberar al Espíritu Krazoa. Más tarde sube otra vez hasta la azotea y **métete por el teletransportador amarillo** que verás cerca de donde se encuentra el Arwing [52]. Tras la secuencia que aparecerá, en la que el General Scales pierde sus poderes y libera el último Espíritu Krazoa del que te haces acreedor [53], debes dejar dicha alma en su correspondiente lugar para poder enfrentarte al verdadero causante de todo este lío: **Andross.** Si recuerdas, este feo mono era el archienemigo de Fox en el clásico «Lylat Wars» de N64 y, como puedes comprobar, ha vuelto a hacer de las suyas en GameCube. Para derrotarle, primero **debes dar una buena tunda a la parte frontal de la cara Krazoa** [54]. **Apunta a sus puntos débiles (son los rombos que se encuentran en su cara)** y destrúyelos para que Andross dé la cara (y nunca mejor dicho). De nuevo, fíjate en los rombos que están situados en las palmas de sus manos y dales "caña" [55]. De todas formas has de tener cuidado con sus ataques mientras le disparas. El más peligroso es una especie de "ataque aspirador". **Para evitar que te engulla debes hacer uso de los trucos del Arwing y no parar de hacer giros rápidos** (se realizan pulsando dos veces los gatillos R o L). Además, al cabo de un rato **aparecerá otro viejo conocido de la saga, Falcon,** que echa una mano a Fox enviándole Bombas. Usa varias de estas Bombas sobre la cara de Andross para derrotarle y, finalmente, presencia el bonito final del juego.

TOK, TOK... ¡TOKEN!

Al igual que sucede con las cuevas secretas, a lo largo de la aventura podrás encontrar varios Pozos Token. Estos lugares siempre están ocultos, si bien la gran mayoría no se encuentran bajo tierra (como las citadas cuevas). Cuando los encuentres, tienes que depositar una determinada cantidad de dinero en su interior para poder obtener unas moneditas especiales llamadas Tokens (objetos muy típicos de Rare). ¿Y qué pasa con estas monedas? Pues que si las llevas al laberinto que custodia el Pedrusco, conseguirás desbloquear jugosos trucos.



Al echar Scarabs en estos pozos obtendrás a cambio una moneda Token, es decir, un truco.



Cada vez que pilles un Token debes llevarlo a este laberinto y depositarlo en el lugar correspondiente.

GAMECUBE

AGGRESSIVE INLINE

- **Patinadores secretos:** Por cada nivel que completes con todos los objetivos normales y escondidos completados, sacarás un tipo secreto. Aquí tenemos una lista de niveles y personajes.
  - **Movie Lot:** The Bride
  - **Civic Center:** Goddess
  - **Industrial:** Junkie
  - **Boardwalk:** Captain
  - **Cannery:** Diver
  - **Airfield:** Bombshell
  - **Museum:** Mummy
- **Códigos de trucos:** Coge todos los bricks de zumo en un nivel y revelarás un nuevo código de truco.
- **Todas las llaves:** Introduce SKELETON en la pantalla de códigos.
- **Barra de zumo llena:** Introduce BAKABAKA.
- **Wallrides con baja gravedad:** En el menú de trucos, introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, A, B, Start.
- **Grinds perfectos:** Escribe BIGUPYASELF .
- **Handplants perfectos:** JUSTINBAILEY.
- **Manuals perfectos:** QUEZDONTSLEEP.
- **Desbloquear todos los personajes:** En el menú de trucos, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha.



ALL-STAR BASEBALL 2003

- **Uniformes alternativos:** Mantén L + R para seleccionar atuendos.
- **Provocar a los rivales:** Haz un homerun y pulsa L o R tras la repetición para provocar a los jugadores rivales.
- **Comentarios durante los créditos:** Presiona A durante los créditos para escuchar varias curiosidades.
- **Las historietas de Thom Brennaman:** Empieza una partida y deja el mando un rato tranquilo. Después de las alineaciones y la presentación del pitcher, el comentarista empezará a contar historias que gustarán a los entendidos del béisbol.
- **Menú trucos:** Presiona L en la pantalla de selección de controlador para activar los trucos que hayas conseguido.

BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, haz L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas:** Pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.

BEACH SPIKERS

- **Vestimenta a lo Daytona:** Introduce "DAYTONA" como password para acceder a los uniformes 107 y 108.
- **Fighting Vipers:** Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110; pelo 75; cara 51.
- **Space Channel 5:** Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
- **Phantasy Star Online 2:** Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
- **Sega:** "OHTORII" para uniformes 116 y 117.
- **Virtua Cops:** Escribe "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y las gafas 94.



BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Bus:** Más Face Off, esta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario hará subir tu barra. Si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

- **Final alternativo:** Recolecta 46 gemas durante todo el juego para visualizar un final diferente.

CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y A. Hazlo al elegir tu personaje y oirás un timbre de bici.
- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



DIE HARD: VENDETTA

- **Invulnerabilidad:** Presiona L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
- **Seleccionar Nivel:** Pulsa X, Y, Z(2), X, Y, Z(2).
- **Tiempo de Héroe ilimitado:** Presiona B, X, Y, Z, L, R.
- **Cabezones:** Pulsa R(2), L, R.
- **Cabecillas:** Pulsa L(2), R, L.

DRIVEN

- **Todos los circuitos:** En el menú principal presiona Arriba (2), Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha (2), Arriba.
- **Todos los coches:** En el mismo menú, pulsa Arriba, Abajo, Derecha (2), Izquierda, Arriba (2), Abajo.
- **Modo historia:** Pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha (2), Arriba, Abajo, Izquierda en el menú principal.
- **Campeonato Arcade:** Presiona Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo (2), Izquierda (2).
- **Campeonato multijugador:** Presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha. Y a flipar con los amigos.

STAR WARS: GUERRAS CLON



- **Canción Ewok Freedom("Yub Yub"):** Presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA en la cruceta, luego pulsa B, A, START.
- **Fotos del equipo de desarrollo:** Introduce SAYCHEESE en la pantalla de los passwords.
- **Munición ilimitada:** Introduce CHOSEN1.
- **Desbloquear FMVs:** Introduce CINEMA.
- **Desbloquear los niveles multi-jugador:** Introduce FRAGFIESTA.



FREEKSTYLE

- **Turbo ilimitado:** Introduce FREEBIE en la pantalla de códigos.
- **Gravedad baja:** Introduce FTAIL.
- **Todas las motos:** Introduce NEUMÁTICOS.
- **Todos los personajes:** Introduce POPULATE
- **Desbloquear todos los Outfits:** Introduce YARDSALE.
- **Todos los circuitos:** Introduce TRAKMEET.
- **Y para los vagos, desbloquear todo:** Introduce LOKSMITH

GAUNTLET DARK LEGACY

Ahora resulta que poniendo estos códigos como nombre, podemos vestir a nuestro personaje como a Jimmy en las fiestas de sus pueblos.

HECHICERO
- **Alien.** SKY100
- **Malvado.** GARM99
- **Lich.** GARM00
- **Faraón.** DES700
- **Sumner.** SUM224

GUERRERO
- **VOOgro.** CAS400
- **Orcos.** MTN200
- **Con sombrero de rata.** RAT333

VALKIRIA
- **Animadora.** CEL721
- **Muerte.** TWN300
- **Colegiala.** AYA555

CABALLERO
- **Calvo y con ropa de calle.** STG333
- **Centurión.** BAT900
- **Kimono negro.** SJB964
- **Vestimenta negra.** DARTHC
- **Ninja.** TAK118
- **Quarterback.** RIZ721

INVENCIBILIDAD
- INVULN como nombre

ANTI-MUERTE
- 1ANGEL es el nombre

TURBO LLENO
- PURPLE

SIEMPRE INVISIBLE
- 000000

POCIONES Y LLAVES
- ALLFUL

DISPARO RÁPIDO
- QCKSHT



GODZILLA

- **Modo Trucos:** Presiona (en el mismo orden) L + B + R en el menú principal. Ahora suéltalos en este orden B, R, L para acceder al menú trucos.
- **Jugar como Orga:** Introduce 202412 como

SEGA SOCCER SLAM

- **Modo cabezudos:** En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y
- **Toques Maestros:** Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
- **Caja negra:** Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.
- **Modo película clásica:** Presiona X, Y, X, Y, X, Y, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA.
- **Turbo infinito:** Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
- **Modo "Power":** Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
- **Jugar con ocho balones:** Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
- **Desbloquear todos los equipos:** Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
- **Desbloquear todos los ítems:** Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
- **Todos los estadios:** Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X.

código.
- **Todos los monstruos:** Introduce 696924 como código. Todos los monstruos serán desde ahora accesibles, excepto Orga.
- **Modo Smog:** Introduce 913963 como código.
- **11 continuaciones en el modo aventura:** 760611 como código.
- **Todas las ciudades:** 480148 como código.
- **Personajes "canis":** 174204 como código.
- **Personajes invisibles:** 316022 como código.
- **Daño extra:** 817683 como código.
- **Energía "renovable":** 492877 como código.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

- **Pistola dorada:** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con calificación Oro.
- **Pistola dorada en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Precious Cargo" con calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Power-up dorado de puntería:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con calificación Oro y apuntarás fácilmente.
- **Power-up dorado de granadas:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con Oro.
- **Power-up dorado de balas:** Completa el nivel "Poseidon" con Oro.
- **Power-up dorado de armadura:** Completa "Forbidden Depths" con una calificación Oro.
- **Munición infinita para la pistola dorada:** Completa "Evil Summit" con Oro.
- **Misiles de coche ilimitados:** Completa "Dangerous Pursuit" con calificación Oro.
- **Arsenal completo en modo multi-jugador:** Completa "Forbidden Depths" con Platino y todos los iconos 007.
- **Botas de gravedad en modo multi-jugador:** Completa "Bad Diplomacy" con Platino y todos los iconos 007.
- **Coche Lotus Esprit:** Completa"Streets Of Bucharest" con una calificación Oro.
- **Power-up de disparo rápido:** Completa "Fire And Water" con una calificación Oro.
- **Power-up de regeneración de armadura:** Completa "Mediterranean Crisis" con un Oro.



LOST KINGDOMS

MATAR AL JEFE FINAL DE UN SOLO GOLPE
Tienes que utilizar la carta "Doppleganger" y atizarle con ella. Necesitarás subir la experiencia de las siguientes cuatro cartas a 9.999 puntos:
- **#45-Great Turtle**
- **#69-Blue Dragon**
- **#83-White Tiger**
- **#104-God Of Destruction**

MX SUPER FLY

- **Código maestro:** Presiona X, Y, L + X, X, L, Z, R + Y en el menú principal para desbloquear todos los personajes, motos, circuitos, mini juegos y el editor.

NBA COURTSIDE 2002

- **Test de estrés del controlador:** Entra en la pantalla "skills mode", donde están las opciones del concurso de triples y practica. Mantén presionados X e Y mientras pulsas Arriba en la palanca de control y Abajo en la amarilla. Debe de aparecer la opción "Controller Stress Test" y todo funcionará.
- **Equipos secretos:** Saca el "Controller Stress Test", entra en esa opción y presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha. A continuación elige Arcade o juego rápido para ver los tres nuevos equipos.
- **Jugadores pequeños:** De nuevo en la pantalla "Controller Stress Test", presiona la secuencia Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Derecha..
- **Cabezones:** En "Controller Stress Test" presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Izquierda. Sonidillo y al bote.
- **Manazas:** Donde siempre, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Abajo.
- **Jugadores invisibles:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Derecha.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

- **Chevrolet Corvette Z06:** Completa el evento número 13 en Hot Pursuit.
- **Dodge Viper GTS:** Consigue 2 millones de puntos
- **Ferrari F50:** Lidera una carrera simple con la parrilla al completo en avanzado durante ocho vueltas.
- **Ford Crown Victoria:** Completa el evento número 5 en Hot Pursuit.
- **Lamborgini Diablo 6.0 VT:** Consigue 2.5 milliones de puntos.
- **Lamborghini Murcielago:** Consigue 3 milliones de puntos.
- **McLaren F1:** Consigue 4 milliones de puntos.
- **McLaren F1 LM:** Consigue 5 milliones de puntos o gana el campeonato mundial. Casi nada.
- **Mercedes CLK GTR:** Consigue 4.5 milliones de puntos.
- **Porsche Carrera GT:** Consigue 3.5 milliones de puntos.
- **Vauxhall VX220:** Gana una carrera en cualquier modo de juego manteniéndote el primero durante todas las vueltas.



SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Bonus vacacionales: Cambia la fecha de tu Game Cube por una de las siguientes para descubrir diferentes efectos en el juego:
- **1. Enero:** Fuegos artificiales variados.
- **4. Julio:** Fuegos artificiales y otras curiosidades variadas.
- **31. Octubre:** Murciélagos gigantes sobre la puerta.
- **25. Diciembre:** Nieva.

SMUGGLER'S RUN

- **Coche transparente:** Introduce Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (tanto izquierda como derecha se pulsan en la cruceta, no en el stick), Z, Z, R para que tu coche sea transparente. Ten cuidado, porque los enemigos aún te ven.



SPIDER-MAN

En "Especiales" introduce los siguientes códigos para conseguir buenas ventajas. A saber:
- **ARACHNID.** Todos los niveles, videos y la galería al completo.
- **IMIARMAS.** Para poder seleccionar nivel como quien bebe agua.
- **ROMITAS.** Saltar nivel.
- **HEADEXPLODY.** Más niveles de training.
- **CHILLOUT.** Superrefrigerante.
- **KOALA.** Sacarás todos los golpes del héroe.
- **GIRLNEXTDOOR.** Jugar como Mary Jane.
- **HERMANSCHULTZ.** Jugar como The Shocker
- **SERUM.** Jugar como científico.
- **REALHERO.** Jugar como policía.
- **CAPTAINSTACEY.** Jugar como el capitán Stacey.
- **KNUCKLES.** Jugar como Thug (modelo 1).
- **STICKYRICE.** Jugar como Thug (modelo 2).
- **THUGRUS.** Jugar como Thug (modelo 3).
- **DODGETHIS.** Ataques "a lo Matrix".
- **FREAKOUT.** Disfraz de Goblin.
- **SPIDERBYTE.** Eres un Spider-Man diminuto.
- **GOESTOYOURHEAD.** Grandes pies y cabeza.
- **JOELSPEANUTS.** Enemigos cabezudos.
- **UNDERTHEMASK.** Vista en primera persona, subjetiva vamos.
- **ORGANICWEBBING.** Telaraña infinita, que te vendrá muy bien.



STARFOX ADVENTURES

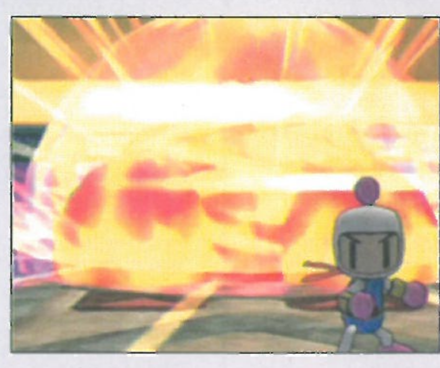
Modo Trucos: En la tienda y otros pocos lugares del Planeta Dinosaurio hay pozos que piden que eches Escarabajos. Si tienes 20, échalos dentro del pozo y te escupirá una moneda de Truco. Ve a ver al Gigante de Piedra y entra en el laberinto. En el centro, tras una búsqueda concienzuda, encontrarás otro pozo en el que debes echar la moneda de Truco. Te dirá que el Truco ha sido activado. Ahora salva el juego, vuelve al menú principal y selecciona "Opciones" para disfrutar de la ventajas que encontrarás.



TOP GUN COMBAT ZONES

Modo Trucos: Escribe SHPONGLE como nombre para desbloquear todas las aeronaves y niveles.

BOMBERMAN GENERATION



- **Jugar como MAX:** Consigue todas las cartas "Relámpago" en el modo normal. Así, en el modo "Battle" y a la hora de escoger personaje, podrás cambiar de BOMBERMAN a MAX pulsando Z.
- **Grupo de Opciones A y B:** Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". Ahora podrás elegir, para el modo batalla, el grupo A o B de opciones. En el A los ítems a los que tendrán acceso los jugadores serán los básicos. Mientras que en el B tendrán acceso a los avanzados. Además las trampas de los escenarios variarán.
- **Mini-juegos:** Recolecta todos los Charaboms incluyendo el último en el nivel 5-3, para desbloquear la opción mini-juegos en el menú principal.
- **Cambiar la perspectiva en el modo battle:** Justo antes de que comience el combate, cuando la pantalla reza "Ready?", gira la cámara con el stick-C y ajústala a tu gusto.



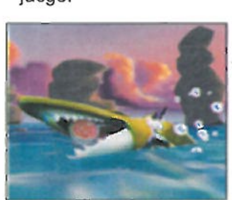
TUROK EVOLUTION

Así que llevas jugando ya dos meses, y aún aseguras que el juego está mal hecho, que el segundo enemigo es imposible de matar porque dispara.
- **Invencibilidad:** Introduce "emerpus" en el menú "Cheats".
- **Invisibilidad:** Introduce "sllewgh".
- **Munición infinita:** "madman".
- **Desbloquear todos los niveles:** "sellout".
- **Desbloquear armas:** Introduce "texas".
- **Desbloquear absolutamente todo:** Introduce "FMNFB".



TY, EL TIGRE DE TASMANIA

- **Salud ilimitada:** Presiona r·pidamente L, R, L, R, Y(4), X(2) en la pantalla que dice "Pulsa Start".
- **Galería y FMV's:** Presiona L, R, L, R, Y(2), A(2), Z, B, Z, B en el mismo lugar.
- **Mostrar objetos:** Presiona L, R, L, R, Y(2), X, B(2), X, Z(2) durante el juego.



WORMS BLAST

- **Personajes extra:** Completa todos los niveles del modo puzzle y ve a la mitad del nivel volcano para poder coger a Fletcher, Rocky y Superfrog.



AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título.



ATV QUAD POWER RACING

– **Todos los ATVs y circuitos:** Introduce Rana, Rana, Casco, Speed Burst (con la flechita apuntando hacia arriba) y Neumático como password.

BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego.

BUTT UGLY MARTIANS: B.K.M. BATTLES

Sólo podrás tener activado un truco al mismo tiempo.

– **Vidas ilimitadas:** Introduce KMIORMAO como password.
– **Armas y defensa al máximo y seis kits de reparación:** Introduce ALWMAA15.
– **Cuatro vidas extra:** Introduce IAGAW4EL.

CHUCHU ROCKET!

– **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina los niveles del modo Puzzle normal para acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
– **Sin créditos.** En la pantalla de créditos, mantén B para que la cosa vaya más deprisa, leñe.
– **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
– **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil...



CRASH BANDICOOT XS

– **Turbo.**
Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
– **Doble Salto.**
Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
– **Super voltereta.**
Consigue todos los items y obtendrás la Súper voltereta.
– **Tornado.**
Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel, para ganar el golpe de tornado.
– **Nivel extra.**
Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos.

CT: SPECIAL FORCES

– **PERSONAJES ESPECIALES:** Escribe"0202" como contraseña y sacarás a estos nuevos chicos.
– **PASSWORDS**

Nivel	Password
2	1608
3	2111
Final	1705



DARK ARENA

Códigos para nivel de dificultad Difícil:
– **LDNHGHNT.** Nivel 2
– **DBYFTHND.** Nivel 3
– **CSSRCNHT.** Nivel 4
– **HNSWLLSN.** Nivel 5
– **TSTRSTLR.** Nivel 6
– **STNDRDSW.** Nivel 7
– **LLRSCRSS.** Nivel 8
– **LNDTBTTL.** Nivel 9
– **SRCNHRDS.** Nivel 10
– **WFLLWRWR.** Nivel 11
– **RRKNGNWR.** Nivel 12
– **DNTFGHTW.** Nivel 13
– **CRRYSGNF.** Nivel 14
– **CRSSWRLR.** Nivel 15
– **DSFNGLND.** Credits

Códigos especiales:
– **KNGHTSFR.** Llaves.
– **LMSPLLNG.** Mapas.
– **THRBLDNS.** Armas.
– **NDCRSDRT.** Munición.
– **HLGNDSBR.**Salud.
– **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y haz Select.
– **CRSDR.** En las opciones, desactiva los efectos y actívalos para oir uno elegido al azar.
– **S X N.** Modo dios

Códigos del modo trampa.
– **KEYS.** Todas las llaves.
– **MAPS.** Mapas.
– **WEAPONS.** Armas.
– **AMMO.** Munición infinita.
– **HEALTH.** Salud.
– **SKIP.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y pulsa Select para pasar.
– **PWORD.** Desactiva el modo trampa.
– **SFX TEST.** Test de efectos. Ya sabes, en las opciones tienes que desactivar los efectos y reactivarlos para oir uno al azar.
– **ALL.** Modo dios, para que lo disfrutes.

DOOM

– **Traje antirradiaciones.** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
– **Modo Dios.** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
– **Todas las armas e ítems.** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
– **Invulnerabilidad.** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
– **Mostrar el mapa de la computadora.** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
– **Desbloquear modo "Berserk".** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.



DRAGON BALL Z

– **Invencibilidad:** Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A durante la canción de la introducción.
– **Energía ilimitada:** Basta con completar el juego. Empieza y ya verás qué ocurre.



DUKE NUKEM ADVANCE

– **Trucos:** Pausa el juego y, con L presionado, pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Starts, Select. Ya verás qué trucos más monos.
– **Lanzar más de un "pipe bomb":** Elige el "pipe bomb", tira una, y luego pulsa y suelta Select. Ahora puedes tirar otra.
– **Adiós Octobrains:** Cuando veas un Octobrain de lejos, utiliza el "Freeze Gun". Al caer congelados, se despedazan contra el suelo.

FIRE PRO WRESTLING

Todos los luchadores
Selecciona la opción "Edit Wrestler" y bautiza a tu nuevo luchador de la siguiente manera: en "Nickname" introduce "ALL", en "First name" introduce "STYLE" y finalmente, en "Last Name", introduce "CLEAR". Acto seguido desactiva la opción "Exchange", cambia "Middle" por "Space" y presiona Start. Pulsa B hasta volver al menú principal y tendrás acceso a todos los luchadores. Asi de fácil.

HARRY POTTER

A por el troll
Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y lanza un Flipendo. Llévalo al agujero más grande que hay a la izquierda.



YOSHI'S ISLAND



– **Juegos de Bonus:** Mientras mantienes pulsado Select, presiona L (2), B, A, R en la pantalla de selección de nivel. Una lista de "juegue-cillos" aparecerá. Si ganas el juego seleccionado obtendrás un bonito premio.
– **Niveles de Bonus:** Después de completar el juego aparecerá un nivel extra en cada mundo. Finaliza los ocho niveles de cada mundo con un 100% para desbloquear un noveno nivel en todos los mundos. ¿Veis? Juego para rato.

ICE AGE

Passwords

Nivel	Password
Nivel 2:	PBBQBB
Nivel 3:	QBCQBB
Nivel 4:	SBFQBB
Nivel 5:	DBKQBB
Nivel 6:	NBTQBB
Nivel 7:	PCTQBB
Nivel 8:	RFTQBB
Nivel 9:	CKTQBB
Nivel 10:	MTTQBB



LADY SIA

Niveles de Bonus
Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus. Venga, hombre, que se puede. No seas vagazo, que luego te salen lorzas.

LILO AND STITCH

Nivel-Passwords
– **La Playa:** Rellena todo de pequeños Stitch.
– **Nave nodriza.** UFO, Scrump, Stitch, Cohete, UFO, Stitch, UFO.
– **Crucero espacial.** Lilo, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
– **Planeta Junkyard.** UFO, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
– **¡Escape!.** Stitch, Scrump, UFO, Pistola, Cohete, Scrump, UFO.
– **El Rescate.** Flor, Scrump, UFO, Pistola, Pistola, Pistola, UFO.
– **Competición final.** (Sin "Powerups") Lilo, Piña, Flor, Piña, Pistola, Pistola, Stitch (el que sale con Power Ups) Stitch, Cohete, Flor, Pistola, Pistola, Piña, Stitch.
– **Créditos.** Piña, Piña, Piña, Piña, Stitch, Stitch, Stitch.

MEDABOTS AX

– **Gang Rubberobo:** Después de vencer a todos tus malditos contrincantes en el torneo Medabot, espera a que acaben los créditos. Verás que alguien te roba el trofeo. Entonces podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales.
– **Arcbeetle:** Tras vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de Space Fighter X. La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.
– **Victorias fáciles:** Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu oponente para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario.
– **A volar:** En cualquiera de las dos versiones de este apabullante juego puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba con alguna equipada para volar por el escenario. Para bajar deprisa, pulsa dos veces abajo.



DINOTOPIA

– **Seleccionar nivel:** Pulsa la siguiente secuencia en la pantalla de título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, B. Pulsa entonces Start y visualiza los créditos. Espera a que acaben y te encontrarás en un complejo con escaleras. Cada una de ellas te llevará a los diferentes niveles.

MONSTRUOS, S.A.

Nivel	Passwords
Nivel 2 ...	YMB2VN
Nivel 3 ...	LRB13G
Nivel 4 ...	4RB97C
Nivel 5 ...	7QCZB9

MORTAL KOMBAT ADVANCE

Nuevos luchadores

- **Human Smoke.** Completa el juego en nivel "Warrior".
- **Motaro.** Completa el juego en nivel "Master".
- **Shao Kahn.** Completa el juego en nivel "Supreme Master".

NBA JAM 2002

Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

ROCKET POWER

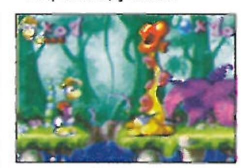
Todos los niveles. Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el gran final, introduce **b!p356bt** como password.

NBA JAM 2002

Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas.** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales.** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad.** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud.** L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados.** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.



ROCKET POWER

Todos los niveles. Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el gran final, introduce **b!p356bt.**

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Contraseñas

Allá van algunos bonitos passwords para ayudar al perro este tan ocioso:

- **Coliseum.** MXP#2VBL
- **Ocean Chase.** CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle.** 5S@C7VB8

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Una vez completado el juego puedes **escoger el nivel** pulsando Start a la mitad de la partida.

SONIC ADVANCE

- **Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo.** En la pantalla de elección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A.

SPY HUNTER

- **Borrar todos los datos del juego.** En la pantalla "Legal" pulsa Izquierda, Izquierda, L, Izquierda, R, R, y lo dejarás todo completamente limpio.
- **Borrar los "High Scores".** Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, L, R, L.
- **Desbloquear el modo Arcade.** Introduce como nombre EDACRA, y a liquidar enemigos.

SPYRO: SEASON OF FLAME

- **Vidas ilimitadas:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha(3), Arriba, Abajo, B en la pantalla de título. Cáete ahora por donde quieras, que no importa mucho.
- **Spyro Azul:** Presiona Arriba(4), Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B en la pantalla de título.

STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords en nivel Padawan.

Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)



SUPER STREET FIGHTER II: TURBO

- **Akuma.** Acumula 5000 puntos para desbloquear a Akuma.
- **Shin Akuma.** Acumula 9999 puntos para sacar a este enigmático personaje.

DOOM 2



- **Modo Dios:** Pausa el juego. Mantén pulsados L + R y presiona A(2), B, A(5).
- **Desactivar modo Dios:** De la misma manera pero pulsando A(2), B, A, B(4).
- **Mapa de la computadora:** Ya sabes, pulsando L+R, presiona B, A(7)
- **Traje antiradiaciones:** Presiona B(2), A(6)
- **Invulnerabilidad:** Y ahora prueba con B(3), A(5).
- **Berserk:** Igual que siempre pero pulsando B, A, B, A(5)
- **Todas las armas, items y llaves:** A, B(2), A(5).

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Premios para el modo Career.

Cada vez que completes el modo Career con un personaje , recibiras regalitos como estos.

- **Décima vez.** Truco Modo Stud.
- **Undécima vez.** Truco equilibrio de rail.
- **Duodécima vez.** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez.** Equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez.** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez.** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez.** Truco cámara lenta.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

VOLVERÁS A PASAR MUCHO MIEDO... RESIDENT ZERO

El origen de todo el mal. Del virus, de los zombies, de Umbrella. Descúbrelo en uno de los juegos que más va a dar que hablar durante el 2003. No te pierdas el especial «Resident Evil Zero» que te hemos preparado.

¡RAYMAN, MUÉSTRATE!



Alucina. Nos hemos ido a París, a las oficinas de UBI, para ver cómo estaba quedando la **nueva entrega de Rayman.** Lo contamos todo el mes que viene.

MORTAL KOMBAT, ¡¡QUÉ FUERTE!!

Por si faltaba algo, aquí llega otro de los juegos que va a romper todos los esquemas. Ya tenemos las versiones de CUBE y Advance, y estamos deseando que veas cómo son en nuestra gran preview.



«METROID PRIME» LO ENSEÑA TODO

¡¡El 2003 va a ser un año de juegazos!! Mira qué títulos estamos avanzando para el primer número del año. Con «Metroid Prime» completaremos un ejemplar bestial, porque estamos haciendo una **preview que te va a dejar sin habla.** Ya sabes cuándo es la cita, a mediados de enero...

Y ADEMÁS...

- Reviews: **X-Men Next Dimension, Minority Report, Medal of Honor, Bounty Hunter...**
- Avances y previews: **Legend of Zelda: the Wind Waker, 1080° Snowboard...**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.





Para vencer al peor tirano hay
que ser más zorro que él.









